
D&D
MONSTRES
AIDEDD.ORG
Supplément pour les
Basic Rules de D&D 5

MONSTRES

Avertissements

Version du 31/12/2016.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

Disclaimer

Sommaire

Aboleth

Aberration de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d10 + 36)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	15 (+2)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +6, Int +8, Sag +6
Compétences Histoire +12, Perception +10
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 20
Langues profond, télépathie 36 m
Facteur de puissance 10 (5900 XP)

Amphibien. L'aboleth peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Nuage de mucus. Lorsqu'il est sous l'eau, l'aboleth est entouré d'un mucus altérant. Une créature qui touche l'aboleth ou qui le frappe lors d'une attaque au corps à corps en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. Si elle l'échoue, la créature tombe malade pour les 1d4 prochaines heures. Une créature malade ne peut respirer que sous l'eau.

Pénétration télépathique. Si une créature communique par télépathie avec l'aboleth, l'aboleth découvre les plus grands désirs de la créature, à condition qu'il puisse voir la créature.

ACTIONS

Attaques multiples. L'aboleth effectue trois attaques avec ses tentacules.

Tentacule. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de tomber malade. Cette maladie n'a aucun effet pendant 1 minute et peut être annulée par toute magie qui soigne les maladies. Après 1 minute, le teint de la créature malade devient translucide et visqueux, la créature ne peut pas récupérer de points de vie si elle n'est pas sous l'eau, et cette maladie ne peut plus être soignée que par *guérison suprême* ou tout autre sort de guérison des maladies de niveau 6 ou supérieur. Lorsque la créature est en dehors d'une étendue d'eau, elle subit 6 (1d12) dégâts d'acide toutes les 10 minutes à moins que son corps ne soit humidifié avant que 10 minutes ne se soient écoulées.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 5) dégâts contondants.

Asservissement (3/jour). L'aboleth cible une créature qu'il peut voir et se trouvant dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14, sous peine d'être charmée magiquement par l'aboleth jusqu'à ce que l'aboleth ne meure ou se trouve sur un plan d'existence différent de celui de la cible. La cible charmée est sous le contrôle de l'aboleth et ne peut pas utiliser de réactions, de plus l'aboleth et la cible peuvent communiquer par télépathie entre eux quelle que soit la distance. À chaque fois que la cible subit des dégâts, elle peut retenter son jet de sauvegarde. Si elle le réussit, l'effet se termine. Pas plus d'une fois toutes les 24 heures, la cible peut également retenter son jet de sauvegarde lorsqu'elle se trouve à plus de 1,6 km de l'aboleth.

ACTIONS LÉGENDAIRES

L'aboleth peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. L'aboleth récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. L'aboleth effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. L'aboleth effectue une attaque avec sa queue.

Absorption psychique (coûte 2 actions). Une créature charmée par l'aboleth subit 10 (3d6) dégâts psychiques, et l'aboleth récupère un montant de point de vie égal aux dégâts que cette créature a subis.

Allosaure

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Bond. Si l'allosaure se déplace d'au moins 9 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'allosaure peut réaliser une attaque de morsure contre elle par une action bonus.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

L'allosaure est un dinosaure prédateur possédant une taille, une force et une vitesse stupéfiante. Il fonce vers sa proie en bondissant vers elle pour la déchiqueter avec ses griffes vicieuses.

Âme en peine

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 0 m, vol 18 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Résistances aux dégâts acide, feu, foudre, froid, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, entravé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues langages qu'elle connaissait de son vivant
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Mouvement Incorporel. L'âme en peine peut se déplacer à travers d'autres créatures ou objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. À la lumière du soleil, l'âme en peine a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Absorption d'énergie. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (4d8 + 3) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 pour ne pas subir une diminution de ses points de vie maximums égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie à 0.

Création de spectre. L'âme en peine prend pour cible un humanoïde se trouvant à 3 mètres ou moins, décédé depuis 1 minute maximum et dont la mort fut violente. L'esprit de la cible se relève en tant que spectre, à l'endroit où se trouve le corps ou dans l'espace inoccupé le plus proche. Le spectre est sous le contrôle de l'âme en peine. L'âme en peine ne peut pas avoir plus de sept spectres sous son contrôle en même temps.

Androsphinx

Créature monstrueuse de taille G, loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 199 (19d10 + 95)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Int +9, Sag +10
Compétences Arcanes +9, Perception +10, Religion +15
Immunités aux dégâts psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 20
Langues commun, sphinx
Facteur de puissance 17 (18000 XP)

Inscrutable. Le sphinx est immunisé aux effets cherchant à ressentir ses émotions ou à lire ses pensées, ainsi qu'à n'importe quel sort de divination qu'il refuse. Les jets de Sagesse (Perspicacité) réalisés pour connaître les intentions ou la sincérité du sphinx subissent un désavantage.

Armes Magiques. Les attaques avec une arme du sphinx sont magiques.

Sorts. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 12. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher pour les attaques avec un sort). Il n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts. Le sphinx a la liste de sorts de clerc préparée :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, stabilisation, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, détection du Mal et du Bien, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *restauration partielle, zone de vérité*
Niveau 3 (3 emplacements) : *dissipation de la magie, don des langues*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de feu, restauration suprême*
Niveau 6 (1 emplacement) : *festin des héros*

ACTIONS

Attaques multiples. Le sphinx réalise deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants.

Rugissement (3/jour). Le sphinx pousse un rugissement magique. À chaque fois qu'il rugit avant de terminer un repos long, le rugissement est de plus en plus fort et son effet différent, comme détaillé ci-dessous. Chaque créature se trouvant à 150 mètres du sphinx et étant capable de l'entendre doivent réaliser un jet de sauvegarde.

Premier Rugissement. Toutes les créatures qui échouent à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont effrayées pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin l'effet qu'elle subit.

Second Rugissement. Toutes les créatures qui échouent à un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 sont assourdies et effrayées pendant 1 minute. Une créature effrayée est

paralysée et peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin l'effet qu'elle subit.

Troisième Rugissement. Chaque créature réalise un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, elle subit 44 (8d10) dégâts de tonnerre et est jetée à terre. En cas de succès, elle subit la moitié des dégâts et n'est pas jetée à terre.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le sphinx peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Attaque avec les griffes. Le sphinx réalise une attaque avec ses griffes.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir à 36 mètres maximum.

Sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi sa liste de sorts préparés, utilisant l'emplacement prévu pour l'utilisation normale du sort.

ANKHEG

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle), 11 lorsqu'il est à terre
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 9 m, creusement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	13 (+1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir à 18 m, perception des vibrations à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts d'acide. Si a cible est de taille G ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, l'ankheg ne peut mordre que cette créature et a l'avantage aux jets d'attaque pour cela.

Vaporisation d'acide (Recharge 6). L'ankheg crache de l'acide sur une ligne de 9 mètres de long et 1,50 mètre de large, à conditions qu'il n'agrippe aucune créature. Chaque créature présente sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, et subir 10 (3d6) dégâts d'acide en cas d'échec, ou ne subir que la moitié de ces dégâts si elle réussit son jet de sauvegarde.

ANKYLOSAURE

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d12 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

ACTIONS

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (4d6 + 4) dégâts contondants. Si la cible est une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber au sol.

Une épaisse carapace protège le corps de ce dinosaure herbivore qu'est l'ankylosaure, qui est capable de se défendre des autres prédateurs grâce à sa queue en forme de massue avec laquelle il peut délivrer des coups dévastateurs.

ARMURE ANIMÉE

Créature artificielle de taille M, sans alignement

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Apparence trompeuse. Lorsque l'armure reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une armure normale.

Sensibilité à l'antimagie. L'armure se retrouve incapable d'agir lorsqu'elle se situe dans une *zone d'antimagie*. Si elle est ciblée par une *dissipation de la magie*, l'armure doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur ou tomber inconsciente pendant 1 minute.

ACTIONS

Attaques multiples. L'armure réalise deux attaques au corps à corps.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Cette armure animée par la magie grince et ferraille en se déplaçant, faisant autant de bruit que l'esprit vengeur d'un chevalier déchu.

Azer

Élémentaire de taille M, loyal neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	10 (+0)

Jets de sauvegarde Con +4
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Perception passive 11
Langues igné
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche l'azer ou le frappe avec une attaque au corps à corps, en se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 5 (1d10) dégâts de feu.

Armes brûlantes. Lorsque l'azer touche avec une arme de corps à corps en métal, il inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (ce bonus est inclus ci-dessous).

Illumination. L'azer émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

ACTIONS

Marteau de guerre. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts contondants si tenu à deux mains pour faire une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Babélien

Aberration de taille M, neutre

Classe d'armure 9
Points de vie 67 (9d8 + 27)
Vitesse 3 m, nage 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	8 (-1)	16 (+3)	3 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux conditions à terre
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sol aberrant. Le sol, dans un rayon de 3 mètres autour du babélien, a un aspect pâteux et est considéré comme un terrain difficile. Chaque créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine de voir sa vitesse de déplacement réduite à 0 jusqu'au début de son prochain tour.

Charabia. Le babélien babille des choses incompréhensibles tant qu'il peut voir une créature et qu'il n'est pas incapable d'agir. Chaque créature qui débute son tour dans un rayon de 6 mètres du babélien et qui peut entendre son charabia doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 10. En cas d'échec, la créature ne peut pas utiliser de réaction jusqu'au début de son prochain tour et lance un d8 pour déterminer ce qu'elle fait pendant son tour. Sur un 1 à 4, la créature ne fait rien. Sur un 5 ou 6, la créature n'utilise aucune action ni action bonus et utilise l'intégralité de son mouvement pour se déplacer dans une direction aléatoire. Sur un 7 ou 8, la créature effectue une attaque au corps à corps contre une créature aléatoire à portée ou ne fait rien si elle ne peut pas effectuer une telle attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le babélien effectue une attaque de morsure et, s'il le peut, utilise sa Salive aveuglante.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 17 (5d6) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 sous peine d'être jetée à terre. Si la cible est tuée par les dégâts de cette attaque, elle est absorbée par le babélien.

Salive aveuglante (Recharge 5-6). Le babélien crache un projectile chimique sur un point qu'il peut voir dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui. Le projectile explose dans un éclat de lumière aveuglant au moment de l'impact. Chaque créature se trouvant à 1,50 mètre du flash de lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du babélien.

Balor

Fiélon (démon) de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 262 (21d12 + 126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	15 (+2)	22 (+6)	20 (+5)	16 (+3)	22 (+6)

Jets de sauvegarde For +14, Con +12, Sag +9, Cha +12
Résistances aux dégâts foudre, froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 13
Langues abyssale, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 19 (22000 XP)

Spasmes d'agonie. Le balor explose lorsqu'il meurt, et toutes les créatures situées à 9 mètres de lui doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20, subissant 70 (20d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. L'explosion embrase les objets inflammables qui ne sont pas tenus ou portés se trouvant dans la zone, et détruit les armes du balor.

Aura de feu. Au début de chaque tour de jeu du balor, toutes les créatures situées à 1,50 mètre de lui subissent 10 (3d6) dégâts de feu, et les objets inflammables qui ne sont pas tenus ou portés situés dans l'aura s'embrasent. Une créature qui touche le balor ou le frappe avec une attaque au corps à corps tout en se trouvant à 1,50 mètre de lui subit 10 (3d6) dégâts de feu.

Résistance à la magie. Le balor a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et contre les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du balor sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le balor réalise deux attaques : une avec son épée longue et une avec son fouet.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d8 + 8) dégâts tranchants plus 13 (3d8) dégâts de foudre. Si le balor réalise un coup critique, il lance trois fois les dés de dégâts au lieu de deux fois.

Fouet. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 9 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants plus 10 (3d6) dégâts de feu, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 ou être tirée de 4,50 mètres vers le balor.

Téléportation. Le balor peut se téléporter, ainsi que tout équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé jusqu'à 36 mètres de lui.

Banshee

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 58 (13d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Sag +2, Cha +5
Résistances aux dégâts acide, foudre, feu, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues commun, elfique
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Détection de la vie. Grâce à la magie, la banshee peut sentir la présence de créatures vivantes qui ne sont ni des morts-vivants ni des créatures artificielles jusqu'à 8 kilomètres de distance. Elle connait dans quelle direction elles se trouvent, mais pas leur localisation exacte.

Mouvement Incorporel. La banshee peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme si elle traversait un terrain difficile. Elle subit 5 (1d10) dégâts de force si elle termine son tour à l'intérieur d'un objet.

ACTIONS

Contact corrupteur. Attaque au corps à corps avec un sort : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (3d6 + 2) dégâts nécrotiques.

Visage Effroyable. Chaque créature non morte-vivante se trouvant à 18 mètres de la banshee et pouvant la voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature effrayée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la banshee est toujours visible, mettant fin à l'effet en cas de succès. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Visage Effroyable de la banshee pendant les prochaines 24 heures.

Hurlement (1/jour). La banshee pousse un hurlement plaintif, à condition de ne pas être exposée à la lumière du soleil. Ce hurlement n'affecte pas les créatures artificielles et les morts-vivants. Toutes les autres créatures se situant à 9 mètres d'elle et pouvant l'entendre doivent réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la créature tombe à 0 point de vie. En cas de succès, elle subit 10 (3d6) dégâts psychiques.

La mélancolique banshee est une créature malveillante formée à partir de l'esprit d'une femme elfe. Ses cheveux ceignent son visage tel un enchevêtrement désordonné, et son corps est vêtu de haillons vaporeux qui volent et tournent autour d'elle.

Basilic

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	7 (-2)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Regard pétrifiant. Si une créature débute son tour à 9 mètres du basilic et que chacun peut voir l'autre, le basilic peut forcer la créature à réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, s'il n'est pas incapable d'agir. En cas d'échec, la magie commence à transformer la créature en pierre, et celle-ci est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son tour. En cas de succès, l'effet se termine. En cas d'échec, la créature est pétrifiée, jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *restauration suprême* ou par une magie similaire. Une créature qui n'est pas surprise peut éviter le regard du basilic pour ne pas tenter de jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne pourra pas voir le basilic jusqu'au début de son prochain tour de jeu, elle pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde le basilic entretemps, elle devra tenter immédiatement le jet de sauvegarde. Si le basilic voit son propre reflet à moins de 9 mètres dans des conditions de lumière vive, il se méprendra et se ciblera avec son regard, croyant être face à un rival.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Le basilic est une horreur reptilienne munie de plusieurs paires de pattes, dont le regard transforme les victimes en pierre poreuse. La créature se nourrira ensuite de cette pierre, qu'elle brisera grâce à sa puissante mâchoire, qui reprendra sa forme organique une fois dans son gosier.

Behir

Créature monstrueuse de taille TG, neutre mauvaise

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d12 + 64)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	16 (+3)	18 (+4)	7 (-2)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +7, Perception +6
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision dans le noir à 27 m, Perception passive 16
Langues draconique
Facteur de puissance 11 (7200 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le béhir réalise deux attaques : une de morsure et une d'étreinte.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Étreinte. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille G ou inférieure. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts contondants plus 17 (2d10 + 6) dégâts tranchants. La cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper) si le béhir n'est pas déjà en train d'étreindre une créature, et la cible est entravée jusqu'à ce que la lutte se termine.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le béhir crache un jet de foudre sur une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature sur cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Engloutissement. Le béhir effectue une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque réussit, la créature est également avalée, et la lutte se termine. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur du béhir, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour du béhir. Un béhir ne peut avoir en lui qu'une seule créature engloutie à la fois. Si le béhir subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part de la créature avalée, il doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 à la fin du tour ou régurgiter la créature qu'il a avalée, qui se retrouve alors à terre, à 3 mètres du béhir. Si le béhir meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre en utilisant 4,50 mètres de mouvement pour se retrouver à l'extérieur et à terre.

Blême

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts nécrotique
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Puanteur. Toute créature qui débute son tour à 1,50 mètre ou moins de la blême doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature est immunisée à la puanteur des blêmes pour les prochaines 24 heures.

Résistance au renvoi. La blême et toutes les goules situées dans un rayon de 9 mètres autour d'elle ont l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister au renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle le réussit.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants.

Bulette

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 94 (9d10 + 45)
Vitesse 12 m, creusement 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	21 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +6
Sens vision dans le noir à 18 m, perception des vibrations à 18 m, Perception passive 16
Langues -
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Saut arrêté. La bulette peut sauter en longueur jusqu'à 9 mètres ou en hauteur jusqu'à 4,50 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 30 (4d12 + 4) dégâts perforants.

Saut implacable. Si la bulette parcourt au moins 4,50 mètres en sautant lors de son mouvement, elle peut utiliser son action pour atterrir sur un espace où se trouvent une ou plusieurs créatures. Chaque créature doit alors réussir un jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité DD 16 (au choix de la cible) ou être jetée à terre et subir 14 (3d6 + 4) dégâts contondants plus 14 (3d6 + 4) dégâts tranchants. Si le jet de sauvegarde est réussi, la créature subit la moitié des dégâts, n'est pas projetée au sol, et est poussée de 1,50 mètre hors de l'espace de la bulette (vers un espace inoccupé choisi par la créature). S'il n'y a pas d'espace libre à portée, la créature se retrouve à terre dans l'espace de la bulette.

Carpette étouffante

Créature artificielle de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d10)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Sensibilité à l'antimagie. La carpette est incapable d'agir tant qu'elle se trouve dans une *zone d'antimagie*. Si elle est ciblée par une *dissipation de la magie*, la carpette doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD des sorts du lanceur de sorts, sous peine de tomber inconsciente pendant 1 minute.

Transfert de dégâts. Tant qu'elle agrippe une créature, la carpette ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés, et la créature agrippée par la carpette en subit l'autre moitié.

Fausse apparence. Tant que la carpette étouffante reste inactive, elle est impossible à distinguer d'un tapis normal.

ACTIONS

Étouffement. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts* : la créature est agrippée (évasion DD 13). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée, aveuglée, a un risque d'asphyxie, et la carpette ne peut tenter un étouffement sur une autre cible. De plus, au début de chacun des tours de la cible, la cible subit 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Cauchemar

Fiélon de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 18 m, vol, 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 11
Langues comprend l'abyssal, le commun et l'infernal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Résistance au feu partagée. Le cauchemar peut accorder la résistance au feu à son cavalier.

Illumination. Le cauchemar émet de la lumière vive dans un rayon de 3 mètres et de la lumière faible dans un rayon de 3 mètres supplémentaire.

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Galop éthéré. Le cauchemar et jusqu'à trois créatures volontaires à 1,50 mètre de lui quittent magiquement le plan primaire pour le plan Éthéré, ou l'inverse.

Centaure

Créature monstrueuse de taille G, neutre bon

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	9 (-1)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Athlétisme +6, Perception +3, Survie +3
Sens Perception passive 13
Langues elfique, sylvestre
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le centaure se déplace d'au moins 9 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec la pique dans le même tour, la cible subit 10 (3d6) dégâts perforants supplémentaires.

ACTIONS

Attaques multiples. Le centaure réalise deux attaques : une avec la pique et une avec ses sabots, ou deux avec l'arc long.

Pique. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Un centaure a le corps d'un large cheval surmonté d'une tête, des bras et d'un torse humanoïde. Voyageurs solitaires, ils évitent les conflits mais combattent férocement lorsqu'ils y sont obligés.

Cheval de guerre squelette

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes de caparaçonnage)
Points de vie 22 (3d10 + 6)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	15 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues —
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Chien d'enfer

Fiélon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (7d8 + 14)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5
Immunités aux dégâts feu
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception Passive 15
Langues comprend l'infernal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Le chien a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

Tactique de meute. Un chien a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants plus 7 (2d6) de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le chien exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, subissant 21 (6d6) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Fiélons au souffle enflammé prenant la forme de puissants chiens, les chiens d'enfer sont communément au service de créatures maléfiques qui les utilisent comme compagnons ou chiens de garde.

Chimère

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	19 (+4)	3 (-4)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +8
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 18
Langues comprend le draconique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. La chimère réalise trois attaques : une de morsure, une de cornes et une avec ses griffes. Lorsque son souffle de feu est utilisable, elle peut l'utiliser à la place de la morsure ou des cornes.

Cornes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts contondants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Souffle de feu (Recharge 5-6). La chimère exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, subissant 31 (7d8) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Une chimère est la vile combinaison d'une chèvre, d'un lion et d'un dragon, et elle arbore les têtes de chacune de ces trois créatures. Elle affectionne d'arriver en volant pour envelopper sa proie dans les flammes grâce à son souffle avant d'atterrir et se jeter au combat.

Cockatrice

Créature monstrueuse de taille P, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 pour ne pas être pétrifiée par magie. En cas d'échec, la magie commence à transformer la créature en pierre, et celle-ci est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son tour. En cas de succès, l'effet se termine. En cas d'échec, la créature est pétrifiée pendant 24 heures.

La cockatrice ressemble à hideux mélange entre un lézard, un oiseau et une chauve-souris. Elle est tristement connue à cause de sa capacité à changer la chair en pierre.

Couatl

Céleste de taille M, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	20 (+5)	17 (+3)	18 (+4)	20 (+5)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Con +5, Sag +7, Cha +6
Résistances aux dégâts radiant
Immunités aux dégâts psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 15
Langues tous, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du couatl est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). Le couatl peut lancer de manière innée les sorts suivants, qui nécessitent uniquement une composante verbale :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, détection de la magie, détection de pensées*
3/jour chacun : *bénédiction, bouclier, création de nourriture et d'eau, protection contre le poison, restauration partielle, sanctuaire, soins*
1/jour chacun : *restauration suprême, scrutation, songe*

Armes magiques. Les attaques avec une arme du couatl sont magiques.

Esprit fortifié. Le couatl est immunisé à la scrutation et aux effets qui permettraient de ressentir ses émotions, lire ses pensées, ou détecter sa localisation.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d6 + 5) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pendant 24 heures. Jusqu'à ce que l'empoisonnement se termine, la cible est inconsciente. Une autre créature peut utiliser une action pour secouer la cible et la réveiller.

Étreinte. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une créature de taille M ou inférieure. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 15 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la cible est entravée et le couatl ne peut pas étreindre une autre créature.

Changement de forme. Le couatl se métamorphose par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa forme originale. Il retrouve sa forme originale s'il meurt. L'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du couatl). Dans sa nouvelle forme, le couatl garde ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, son mode de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses autres actions sont remplacés par ceux de la nouvelle forme, et il gagne les statistiques et capacités (sauf les capacités de classe, les actions légendaires et les actions de repère) que possède la nouvelle forme et qui lui font défaut. Si la nouvelle forme possède une attaque de morsure, le couatl peut utiliser à la place sa propre attaque de morsure.

Crâne flamboyant

Mort-vivant de taille TP, neutre mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 40 (9d4 + 18)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Arcanes +5, Perception +2
Résistances aux dégâts foudre, nécrotique, perforant
Immunités aux dégâts feu, froid, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, empoisonné, paralysé, effrayé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues commun
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Illumination. Le crâne flamboyant produit une lumière faible sur un rayon de 4,50 mètres, ou une lumière vive sur un rayon de 4,50 mètres et une lumière faible sur 4,50 mètres supplémentaires. Il peut varier entre ces deux options en utilisant une action.

Résistance à la magie. Le crâne flamboyant a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Renaissance. Si le crâne flamboyant est détruit, il récupère tous ses points de vie en 1 heure, à moins que de l'eau bénite ne soit versée sur ses restes, ou qu'un sort de *dissipation de la magie* ou de *délivrance des malédictions* ne lui soit lancé.

Sorts. Le crâne flamboyant est un lanceur de sorts de niveau 5. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 13, +5 au toucher pour les attaques avec un sort). Ses sorts ne requièrent pas de composantes somatiques et matérielles. Le crâne flamboyant a préparé les sorts de magicien suivants :

Sort mineur (à volonté) : *manipulation à distance*
Niveau 1 (3 emplacements de sorts) : *bouclier, projectile magique*
Niveau 2 (2 emplacements de sorts) : *flou, sphère enflammée*
Niveau 3 (1 emplacement de sort) : *boule de feu*

ACTIONS

Attaques multiples. Le crâne flamboyant réalise deux attaques de Rayon de feu.

Rayon de feu. Attaque à distance avec un sort : +5 au toucher, portée 9 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de feu.

Un flamboiement verdâtre et un rire dément annoncent l'arrivée d'un crâne flamboyant. Ce crâne désincarné foudroie ses adversaires avec des rayons ardents qui jaillissent de ses orbites et d'atroces sorts sortis tout droit des sombres tréfonds de sa mémoire.

Criard

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 5
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 0 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, effrayé
Sens vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Fausse apparence. Tant que le criard reste inactif, il est impossible à distinguer d'un champignon ordinaire.

Réactions

Hurlement. Lorsqu'une lumière vive ou une créature se trouve à 9 mètres ou moins du criard, il émet un hurlement audible à 90 mètres à la ronde. Le criard pousse son crie jusqu'à ce que ce qui l'a dérangé sorte de sa portée de vision aveugle et pendant les 1d4 tours qui suivent.

Cthuul

Aberration de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	11 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues comprend le profond mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Amphibien. Le cthuul peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Détection de la magie. Le cthuul détecte la magie dans un rayon de 36 mètres à volonté. Mis à part cela, ce trait fonctionne comme le sort *détection de la magie*, mais il n'est pas lui-même magique.

Actions

Attaques multiples. Le cthuul réalise deux attaques de pinces. Si le cthuul est en lutte avec une créature, il peut également utiliser une fois ses tentacules.

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants. La cible est agrippée (évasion DD 14) si elle est de taille G ou plus petite et que le cthuul n'a pas déjà agrippé plus d'une autre créature.

Tentacules. Une créature agrippée par le cthuul doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou être empoisonnée pour 1 minute. Tant que le poison est actif, la cible est paralysée. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Cube gélatineux

Vase de taille G, sans alignement

Classe d'armure 6
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	3 (-4)	20 (+5)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux conditions assourdi, à terre, aveuglé, charmé, effrayé, épuisement
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues —
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vase cubique. Le cube occupe intégralement son espace. Les autres créatures peuvent entrer dans cet espace, mais une créature le faisant est sujette à l'Enveloppement du cube et effectue ses jets de sauvegarde avec désavantage. Les créatures à l'intérieur du cube sont visibles mais disposes d'un abri total. Une créature à 1,50 mètre du cube peut effectuer une action pour extraire une créature ou un objet du cube. Pour ce faire, elle doit réussir un jet de Force DD 12 et la créature accomplissant la tentative subit 10 (3d6) dégâts d'acide. Le cube ne peut contenir qu'une seule créature de taille G ou jusqu'à quatre créatures de taille M ou inférieur en même temps.

Transparent. Y compris lorsque le cube est visible, il est nécessaire de réussir un jet de Sagesse (Perception) DD 15 pour repérer le cube s'il n'a ni bougé ni attaqué. Une créature qui tente d'entrer dans l'espace du cube sans le savoir est surprise par le cube.

Actions

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts d'acide.

Enveloppement. Le cube se déplace de sa vitesse ou moins. Ce faisant, il peut entrer dans l'espace d'une créature de taille G ou moins. À chaque fois que le cube pénètre dans l'espace d'une créature, celle-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12. En cas de réussite, la créature peut choisir d'être repoussée de 1,50 mètre en arrière, ou sur le côté du cube. Une créature qui choisit de ne pas être repoussée subit les conséquences d'un jet de sauvegarde raté. Si le jet de sauvegarde échoue, le cube pénètre dans l'espace de la créature, et celle-ci subit 10 (3d6) dégâts d'acide et est enveloppée. La créature enveloppée ne peut pas respirer, est entravée, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours de jeu du cube. Lorsque le cube se déplace, la créature enveloppée se déplace avec lui. Une créature enveloppée peut tenter de se libérer en utilisant une action pour effectuer un jet de Force DD 12. En cas de succès, la créature s'échappe et entre dans l'espace de son choix à 1,50 mètre du cube.

Cyclope

Géant de taille TG, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	11 (+0)	20 (+5)	8 (-1)	6 (-2)	10 (+0)

Sens Perception passive 8
Langues géant
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Faible perception du relief. Le cyclope a un désavantage à tous les jets d'attaque contre une cible se trouvant à plus de 9 mètres de lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le cyclope réalise deux attaques avec la massue.

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Les cyclopes sont des géants n'ayant qu'un œil au milieu du front qui subsistent comme ils peuvent dans les terres sauvages. À cause de leur taille et de leur force, ils représentent une terrible menace au combat, mais ils peuvent facilement être trompés par un adversaire astucieux.

Déva

Céleste de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d8 + 64)
Vitesse 9 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Sag +9, Cha +9
Compétences Perception +9, Perspicacité +9
Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé, épuisement
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues tous, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 10 (5900 XP)

Armes angéliques. Les attaques avec une arme du déva sont magiques. Lorsque le déva touche avec n'importe qu'elle arme, l'arme inflige 4d8 dégâts radiants supplémentaires (déjà inclus dans l'attaque).

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du déva est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 17). Le déva peut lancer de manière innée les sorts suivants, qui nécessitent uniquement une composante verbale :

À volonté : *détection du Mal et du Bien*
1/jour chacun : *communion, rappel à la vie*

Résistance à la magie. Le déva a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et contre les effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le déva réalise deux attaques au corps à corps.

Masse d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants plus 18 (4d8) dégâts radiants.

Toucher guérisseur (3/jour). Le déva touche une autre créature. La cible récupère par magie 20 (4d8 + 2) points de vie et est guérie de toutes malédictions, maladies, poisons, aveuglement ou assourdissement.

Changement de forme. Le déva se métamorphose par magie en un humanoïde ou une bête ayant un facteur de puissance égal ou inférieur au sien, ou retrouve sa forme originale. Il retrouve sa forme originale s'il meurt. L'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par la nouvelle forme (au choix du déva). Dans sa nouvelle forme, le déva garde ses statistiques de jeu et sa capacité à parler, mais sa CA, son mode de déplacement, sa Force, sa Dextérité et ses sens spéciaux sont remplacés par ceux de la nouvelle forme, et il gagne les statistiques et capacités (hors capacités de classe, actions légendaires et les actions de repaire) que possède la nouvelle forme et qui lui font défaut.

DIABLE À CHAÎNES

Fiélon (diable) de taille M, Loyal Mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d8 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Con +7, Sag +4, Cha +5
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens Vision dans le noir 36 m, Perception passive 11
Langues Infernal, télépathie 36 m
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable peut réaliser deux attaques avec ses chaînes.

Chaine. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants. La cible se retrouve agrippée (évasion DD 14) si le diable n'a pas déjà agrippé une créature. Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée et subit 7 (2d6) dégâts perforants au début de chacun de ses tours.

Animation des chaînes (Recharge après un repos court ou long). Le diable peut faire éclore des barbelées coupant sur 1 à 4 chaines qu'il voit et situées dans un rayon de 18 mètres autour de lui, les animant et les contrôlant, à condition qu'elles ne soient ni portées ni transportées par quelqu'un. Chaque chaine animée est un objet ayant une CA de 20, 20 pv, une résistance aux dégâts perforants et l'immunité aux dégâts psychiques et de tonnerre. Lorsque le diable utilise ses Attaques multiples durant son tour, il peut utiliser chaque chaîne animée pour faire une attaque supplémentaire. Une chaine animée peut agripper une créature de son choix, mais ne peut plus attaquer tant qu'elle agrippe. Une chaîne animée redevient inanimée si ses points de vie tombent à zéro ou si le diable est incapable d'agir ou meurt.

RÉACTIONS

Masque déstabilisant. Quand une créature débute son tour à 9 mètres ou moins du diable et que celui-ci peut la voir, le diable peut donner l'illusion d'être un être décédé, qui était très aimé ou détesté par cette créature. Si la créature peut voir le diable, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée jusqu'à la fin de son tour.

DIABLE BARBELÉ

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8 + 52)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde For +6, Con +7, Sag +5, Cha +5
Compétences Perception +8, Perspicacité +5, Tromperie +5
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Peau barbelée. Au début de chacun de ses tours, le diable barbelé inflige 5 (1d10) dégâts perforants à toute créature qu'il agrippe.

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable réalise trois attaques : une avec sa queue et deux avec ses griffes. Sinon, il peut utiliser Jet de flammes deux fois.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Jet de flammes. Attaque à distance avec un sort : +5 au toucher, portée 45 m, une cible. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est ni porté ni tenu, elle prend feu.

Diable barbu

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde For +5, Con +4, Sag +2
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Inébranlable. Le diable ne peut pas être effrayé s'il peut voir une créature alliée dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable réalise deux attaques : une avec sa barbe et une autre avec sa coutille.

Barbe. Attaque au corps à corps avec une arme : au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être empoisonnée pour 1 minute. Tant qu'elle est empoisonnée de cette manière, la cible ne peut pas regagner de points de vie. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Coutille. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants. Si la cible n'est ni un mort-vivant, ni une créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou perdre 5 (1d10) points de vie au début de chacun de ses tours à cause d'une blessure infernale. Chaque fois que le diable touche la créature blessée avec son attaque, les dégâts causés par la blessure augmentent de 5 (1d10). Toute créature peut utiliser une action pour contenir la blessure avec un jet réussi de Sagesse (Médecine) DD 12. La blessure se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Diable cornu

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 6 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	17 (+3)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	17 (+3)

Jets de sauvegarde For +10, Dex +7, Sag +7, Cha +7
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 11 (7200 XP)

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques au corps à corps : deux attaques avec sa fourche et une attaque avec sa queue. Il peut utiliser son Jet de flammes à la place n'importe quelle attaque au corps à corps.

Fourche. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d8 + 6) dégâts perforants. Si la cible est une créature autre qu'un mort-vivant ou une créature artificielle, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine de perdre 10 (3d6) points de vie au début de chacun de ses tours suivants à cause de cette plaie infernale. Chaque fois que le diable frappe la créature blessée avec cette attaque, les dégâts infligés par la plaie augmentent de 10 (3d6). N'importe quelle créature peut utiliser une action pour endiguer l'hémorragie, à condition qu'elle réussisse un jet de Sagesse (Médecine) DD 12. La plaie se referme également si la cible reçoit des soins magiques.

Jet de flammes. Attaque à distance avec un sort : +7 au toucher, portée 45 m, une cible. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts de feu. Si la cible est un objet inflammable qui n'est pas porté ni tenu, elle prend feu.

Diable gelé

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 180 (19d10 + 76)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	14 (+2)	18 (+4)	18 (+4)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +9, Sag +7, Cha +9
Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts froid, feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 14 (11500 XP)

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable effectue trois attaques : une attaque de morsure, une avec ses griffes et une avec sa queue.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de froid.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d4 + 5) dégâts tranchants + 10 (3d6) dégâts de froid.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts contondants + 10 (3d6) dégâts de froid.

Mur de glace (Recharge 6). Le diable crée par magie un mur de glace opaque sur une surface solide qu'il peut voir dans un rayon de 18 mètres. Le mur fait 30 centimètres d'épaisseur, 9 mètres de long et 3 mètres de haut, ou bien prend la forme d'un dôme hémisphérique de 6 mètres de diamètre. Lorsque le mur apparaît, chaque créature se trouvant sur sa trajectoire est repoussée par le chemin le plus court. La créature choisit de quel côté du mur elle est repoussée, à moins qu'elle ne soit incapable d'agir. La créature effectue alors un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 35 (10d6) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le mur reste en place pendant 1 minute ou jusqu'à ce que le diable soit incapable d'agir ou meurt. Le mur peut être endommagé, une brèche peut donc y être percée ; chaque section de 3 mètres de côté a une CA de 5, 30 points de vie, est vulnérable aux dégâts de feu, et est immunisée aux dégâts d'acide, de froid, nécrotiques, de poison, et psychiques. Si une section est détruite, elle laisse derrière elle un voile d'air glacial à l'endroit que le mur occupait. Lorsqu'une créature traverse le voile d'air glacial au cours d'un tour, que ce soit volontairement ou non, la créature doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 17, et subit 17 (5d6) dégâts de froid en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Le voile d'air glacial se dissipe lorsque le reste du mur disparaît.

Diable osseux

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 12 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +6, Cha +7
Compétences Perspicacité +6, Tromperie +7
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues Infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

Vision du diable. Des ténèbres magiques n'entravent pas la vision dans le noir du diable.

Résistance à la magie. Le diable a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le diable réalise trois attaques : deux avec ses griffes et une avec son dard.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants plus 17 (5d6) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 ou être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Diablotin

Fiélon (diable métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Persuasion +4, Perspicacité +3, Tromperie +4
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues infernal, commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour prendre la forme d'une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (6 m, vol 18 m), ou une araignée (6 m, escalade 6 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diablotin.

Résistance à la magie. Le diablotin a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Dard (Morsure sous forme de bête). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin peut devenir invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le diablotin porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

Diantrefosse

Fiélon (diable) de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 300 (24d10 + 168)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	14 (+2)	24 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +10
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 14
Langues infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 20 (25000 XP)

Aura de peur. Toute créature hostile au diantrefosse qui commence son tour à 6 mètres ou moins de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21, à moins que le diantrefosse ne soit incapable d'agir. En cas d'échec au jet, la créature est effrayée jusqu'au début de son prochain tour. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès, la créature est immunisée contre l'Aura de peur du diantrefosse pour les prochaines 24 heures.

Résistance à la magie. Le diantrefosse a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du diantrefosse sont magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du diantrefosse est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 21). Le diantrefosse peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, boule de feu*
3/jour chacun : *immobilisation de monstre, mur de feu*

ACTIONS

Attaques multiples. Le diantrefosse effectue quatre attaques : une attaque de morsure, une attaque de griffe, une attaque avec sa masse d'armes et une attaque avec sa queue.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (4d6 + 8) dégâts perforants. La cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée de la sorte, la cible ne peut pas récupérer de points de vie, et elle subit 21 (6d6) dégâts de poison au début de chacun de ses tours suivants. La cible empoisonnée peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts tranchants.

Masse d'armes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts contondants + 21 (6d6) dégâts de feu.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 24 (3d10 + 8) dégâts contondants.

Djinn

Élémentaire de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 161 (14d10 + 84)
Vitesse 9 m, 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	15 (+2)	22 (+6)	15 (+2)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +7, Cha +9
Immunités aux dégâts foudre, tonnerre
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues aérien
Facteur de puissance 11 (7200 XP)

Disparition élémentaire. Si le djinn meurt, son corps se désintègre en une chaude brise, ne laissant derrière lui que l'équipement que le djinn portait ou transportait.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du djinn est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, détection de la magie, onde de choc*
3/jour chacun : *création de nourriture et d'eau* (peut créer du vin à la place de l'eau), *don des langues, vent divin*
1/jour chacun : *invocation d'élémentaire* (élémentaires d'air uniquement), *création, état gazeux, invisibilité, image accomplie, changement de plan*

ACTIONS

Attaques multiples. Le djinn effectue trois attaques avec le cimeterre.

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants + 3 (1d6) dégâts de foudre ou de tonnerre (au choix du djinn).

Création de tourbillon. Le djinn crée magiquement un tourbillon de vent de 1,50 mètre de rayon et de 9 mètres de haut, en un point situé dans un rayon de 36 mètres autour du djinn et qu'il peut voir. Le tourbillon reste tant que le djinn maintient sa concentration (comme s'il se concentrait sur un sort). Toute créature, à l'exception du djinn, qui pénètre dans le tourbillon doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 sous peine d'être entravé par les vents. Le djinn peut déplacer le tourbillon jusqu'à 18 mètres en utilisant une action, et les créatures entravées par le tourbillon se déplacent avec lui. Le tourbillon se termine si le djinn le perd de vue. Une créature peut utiliser son action pour libérer une créature entravée par le tourbillon (elle peut se libérer elle-même), en réussissant un jet de Force DD 18. En cas de réussite, la créature n'est plus entravée et se déplace à l'endroit le plus proche à l'extérieur du tourbillon.

Doppelganger

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Perspicacité +3, Tromperie +6
Immunités aux conditions charmé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Métamorphe. Le doppelganger peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M qu'il a déjà vu, où retrouver sa forme originale. À part la taille, ses statistiques sont les mêmes quelle que soit son apparence. Tout équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il retrouve sa forme originale s'il meurt.

Embuscade. Lors du premier round de combat, le doppelganger a l'avantage aux jets d'attaque contre toute créature qu'il a surprise.

Attaque surprise. Si le doppelganger surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 10 (3d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le doppelganger réalise deux attaques au corps à corps.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts contondants.

Lecture des pensées. Le doppelganger lit par magie les pensées de surface d'une créature se trouvant jusqu'à 18 mètres de lui. Cet effet peut passer au travers d'un obstacle, mais est bloqué par 90 centimètres de bois ou de terre, 60 centimètres de pierre, 5 centimètres de métal, ou une fine couche de plomb. Quand la cible est à portée, le doppelganger peut lire ses pensées tant que sa concentration n'est pas rompue (de la même manière que la concentration pour un sort). Le doppelganger a l'avantage aux jets de Sagesse (Perspicacité) et de Charisme (Intimidation, Persuasion et Tromperie) contre une cible dont il lit les pensées.

Les doppelgangers sont des métamorphes sournois qui prennent l'apparence d'autres humanoïdes, semant paniques et confusion au sein même de l'entourage de leurs victimes.

Dragon blanc, adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12 + 96)
Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	10 (+0)	22 (+6)	8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +6, Cha +6
Compétences Discrétion +5, Perception +11
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 13 (10000 XP)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, et subir 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon blanc, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 333 (18d20 + 144)
Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	10 (+0)	26 (+8)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +14, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +13
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 23
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 20 (25000 XP)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de froid.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, et subit 72 (16d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choix parmi les options suivantes. Une seule action légendaire

peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon blanc, jeune

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10 + 56)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	18 (+4)	6 (-2)	11 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +3, Cha +4
Compétences Discrétion +3, Perception +6
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Marche sur la glace. Le dragon peut se déplacer sur les sols gelés ou escalader les surfaces glacées sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. De plus, les terrains difficiles formés de glace ou de neige ne lui coûtent pas de mouvement supplémentaire.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de froid.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Dragon blanc, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	5 (-3)	10 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +2
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de froid (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans la zone d'effet doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, et subit 22 (5d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Dragon bleu, adulte

Dragon de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 225 (18d12 + 108)
Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +5, Perception +12
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 18 à m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 16 (15000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, et subir 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON BLEU, ANCIEN

Dragon de taille Gig, loyal mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 481 (26d20 + 208)
Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Discrétion +7, Perception +17
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 23 (50000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (2d10 + 9) dégâts perforants + 11 (2d10) dégâts de foudre.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 36 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choix parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 sous peine de subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON BLEU, JEUNE

Dragon de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 152 (16d10 + 64)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +8, Sag +5, Cha +7
Compétences Discrétion +4, Perception +9
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants + 5 (1d10) dégâts de foudre.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 16, et subit 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Dragon bleu, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 52 (8d8 + 16)
Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de foudre.

Souffle de foudre (Recharge 5-6). Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Dragon d'airain, adulte

Dragon de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 12 m, creusement 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +5, Histoire +7, Perception +11, Persuasion +8
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 13 (10000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 45 (13d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Actions légendaires

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'airain, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique bon

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 297 (17d20 + 119)
Vitesse 12 m, creusement 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +8, Cha +10
Compétences Discrétion +6, Histoire +9, Perception +14, Persuasion +10
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 24
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 20 (25000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, subissant 56 (16d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 sous peine de tomber inconsciente pendant 10 minutes. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'airain, jeune

Dragon de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 12 m, creusement 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Discrétion +3, Perception +6, Persuasion +5
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, subissant 42 (12d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine de tomber inconsciente pendant 5 minutes. Cet effet

prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Dragon d'airain, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 9 m, creusement 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon exhale des flammes sur une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 14 (4d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de sommeil. Le dragon exhale un gaz soporifique dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine de tomber inconsciente pendant 1 minute. Cet effet prend fin pour une créature si elle subit des dégâts ou si quelqu'un utilise son action pour la réveiller.

Dragon d'argent, adulte

Dragon de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 243 (18d12 + 126)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +12, Sag +6, Cha +10
Compétences Arcanes +8, Discrétion +5, Histoire +8, Perception +11
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 16 (15000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 20, subissant 58 (13d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21

sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'argent, ancien

Dragon de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 487 (25d20 + 225)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Arcanes +11, Discrétion +7, Histoire +11, Perception +16
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 23 (50000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 24, subissant 67 (15d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 24 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'argent, jeune

Dragon de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 168 (16d10 + 80)
Vitesse 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Arcanes +6, Discrétion +4, Histoire +6, Perception +8
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD

17, subissant 54 (12d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 17 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Dragon d'argent, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunités aux dégâts froid
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de froid. Le dragon crache une tempête de glace dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 18 (4d8) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle paralysant. Le dragon exhale un gaz paralysant dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Dragon d'or, adulte

Dragon de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12 + 133)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	24 (+7)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +13, Sag +8, Cha +13
Compétences Discrétion +8, Perception +14, Perspicacité +8, Persuasion +13
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 24
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 17 (18000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, subissant 66 (12d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 21 sous peine de subir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au

sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON D'OR, ANCIEN

Dragon de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20 + 252)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	14 (+2)	29 (+9)	18 (+4)	17 (+3)	28 (+9)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +16, Sag +10, Cha +16
Compétences Discrétion +9, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +16
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 24 (62000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 24 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24, subissant 71 (13d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 27 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 24 sous peine de subir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 sous peine de subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon d'or, jeune

Dragon de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	16 (+3)	13 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +9, Sag +5, Cha +9
Compétences Discrétion +6, Perception +9, Perspicacité +5, Persuasion +9
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 19
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 10 (5900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 55 (10d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 9 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 sous peine de subir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Dragon d'or, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 60 (8d8 + 24)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +5, Sag +2, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +4
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de feu. Le dragon crache des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 22 (4d10) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle affaiblissant. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature présente dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine de subir un désavantage aux jets d'attaque basés sur la Force, aux jets de Force, et aux jets de sauvegarde de Force. L'effet dure 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Dragon de bronze, adulte

Dragon de taille TG, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 212 (17d12 + 102)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	23 (+6)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +11, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +5, Perception +12, Perspicacité +7
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 15 (13000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d6 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d10 + 7) dégâts perforants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d8 + 7) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 27 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, et subir 66 (12d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 19. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 18 mètres.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 20 sous peine de subir 14 (2d6 + 7) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE BRONZE, ANCIEN

Dragon de taille Gig, loyal bon

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 444 (24d20 + 192)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	10 (+0)	27 (+8)	18 (+4)	17 (+3)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +15, Sag +10, Cha +12
Compétences Discrétion +7, Perception +17, Perspicacité +10
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 22 (41000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (2d10 + 9) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d6 + 9) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +16 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d8 + 9) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 20 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 36 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 88 (16d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 23. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 18 mètres.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au

sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24 sous peine de subir 16 (2d6 + 9) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE BRONZE, JEUNE

Dragon de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +7, Sag +4, Cha +6
Compétences Discrétion +3, Perception +7, Perspicacité +4
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 15, et subit 55 (10d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 12 mètres.

DRAGON DE BRONZE, NOUVEAU-NÉ

Dragon de taille M, loyal bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 32 (5d8 + 10)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +4, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunités aux dégâts foudre
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle de foudre. Le dragon crache une tempête d'éclairs dans une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 12, et subit 16 (3d10) dégâts de foudre en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Souffle répulsif. Le dragon crache une énergie répulsive dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Force DD 12. En cas d'échec, la créature est repoussée du dragon sur 9 mètres.

DRAGON DE CUIVRE, ADULTE

Dragon de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d12 + 80)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +12, Tromperie +8
Immunités aux dégâts acide
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 14 (11500 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, subissant 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE CUIVRE, ANCIEN

Dragon de taille Gig, chaotique bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 350 (20d20 + 140)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Discrétion +8, Perception +17, Tromperie +11
Immunités aux dégâts acide
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 21 (33000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, subissant 63 (14d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 22. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Métamorphose. Le dragon se transforme magiquement en un humanoïde ou en une bête d'un FP inférieur ou égal au

sien, ou bien retrouve sa véritable forme. Il retrouve également sa véritable forme lorsqu'il meurt. Tout l'équipement qu'il porte ou transporte est absorbé ou porté par sa nouvelle forme (au choix du dragon). Dans sa nouvelle forme, le dragon conserve son alignement, ses points de vie, ses dés de vie, sa capacité à parler, ses maîtrises, sa résistance légendaire, ses actions de repaire, ses valeurs de caractéristique d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que cette action. Ses statistiques et ses capacités sont quant à elles remplacées par celles de sa nouvelle forme, à l'exception des compétences de classe ou des actions légendaires de cette forme.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON DE CUIVRE, JEUNE

Dragon de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 119 (14d10 + 42)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5
Immunités aux dégâts acide
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 7 (2900 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 12 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, subissant 40 (9d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 9 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

DRAGON DE CUIVRE, NOUVEAU-NÉ

Dragon de taille M, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunités aux dégâts acide
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 1 (200 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants.

Souffle de combat (Recharge 5-6). Le dragon utilise l'un des souffles de combat présentés ci-dessous.

Souffle d'acide. Le dragon crache un jet d'acide une ligne de 6 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature présente dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, subissant 18 (4d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Souffle de ralentissement. Le dragon exhale un gaz dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11. En cas d'échec, la créature ne peut plus utiliser de réaction, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut plus faire qu'une seule attaque par tour. De plus, la créature ne peut utiliser qu'une action ou une action bonus, mais pas les deux, pendant son tour. Cet effet reste effectif pendant 1 minute. La créature peut retenter ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours de jeu, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite à ce nouveau jet de sauvegarde.

Dragon noir, adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12 + 85)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	21 (+5)	14 (+2)	13 (+1)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +10, Sag +6, Cha +8
Compétences Discrétion +7, Perception +11
Immunités aux dégâts acide
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 21
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 14 (11500 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 18 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18, et subir 54 (12d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon noir, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 367 (21d20 + 147)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	14 (+2)	25 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Con +14, Sag +9, Cha +11
Compétences Discrétion +9, Perception +16
Immunités aux dégâts acide
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 21 (33000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Puis il réalise trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts d'acide.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 27 mètres de long et de 3 mètres de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22, et subit 67 (15d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, au choix parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

Dragon noir, jeune

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +6, Sag +3, Cha +5
Compétences Discrétion +5, Perception +6
Immunités aux dégâts acide
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 7 (2900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut effectuer trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Souffle d'acide (Recharge 5-6). Le dragon crache un jet d'acide dans une ligne de 9 mètres de long et de 1,50 mètre de large. Chaque créature dans cette ligne doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 14, et subit 49 (11d8) dégâts d'acide en cas d'échec, ou seulement la moitié des dégâts en cas de jet de sauvegarde réussi.

Dragon rouge, adulte

Dragon de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 256 (19d12 + 133)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	25 (+7)	16 (+3)	13 (+1)	21 (+5)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +13, Sag +7, Cha +11
Compétences Discrétion +6, Perception +13
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 23
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 17 (18000 XP)

Résistance Légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

Actions

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence effrayante. Il réalise ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d6 + 8) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants plus 7 (2d6) de feu.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence effrayante. Chaque créature choisit par le dragon, se trouvant à 36 mètres de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin l'effet qu'elle subit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la Présence effrayante du dragon pendant les prochaines 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 18 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 21, subissant 63 (18d6) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Actions légendaires

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Balayage de queue. Le dragon réalise une attaque avec sa queue.

Détection. Le dragon réalise un jet de Sagesse (Perception).

Attaque Ailée (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 22 ou subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et tomber à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler et parcourir jusqu'à la moitié de son déplacement en vol.

Une odeur de soufre et de roche volcanique enveloppe un dragon rouge, dont la silhouette se reconnaît à ses cornes et sa crête dorsale aiguisées. De la fumée s'échappe en permanence de son museau incurvé, et des flammes dansent dans ses yeux lorsqu'il se met en colère.

Dragon rouge, ancien

Dragon de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 22 (armure naturelle)
Points de vie 546 (28d20 + 252)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	10 (+0)	29 (+9)	18 (+4)	15 (+2)	23 (+6)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +16, Sag +9, Cha +13
Compétences Discrétion +7, Perception +16
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 26
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 24 (62000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir à la place de le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence effrayante. Il réalise ensuite trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d6 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (2d10 + 10) dégâts perforants plus 14 (4d6) dégâts de feu.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d8 + 10) dégâts contondants.

Présence effrayante. Chaque créature choisit par le dragon, dans un rayon de 36 mètres autour de lui et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 21 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet qu'elle subit en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée à la Présence effrayante du dragon pendant les prochaines 24 heures.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 27 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 24, subissant 91 (26d6) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Balayage de queue. Le dragon réalise une attaque avec sa queue.

Détection. Le dragon réalise un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située dans un rayon de 4,50 mètres autour de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 25 ou subir 17 (2d6 + 10) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler et parcourir jusqu'à la moitié de son déplacement en vol.

Dragon rouge, jeune

Dragon de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 12 m, escalade 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	10 (+0)	21 (+5)	14 (+2)	11 (+0)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +8
Compétences Discrétion +4, Perception +8
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 18
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 10 (5900 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon réalise trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 9 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, subissant 56 (16d6) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Dragon rouge, nouveau-né

Dragon de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d8 + 30)
Vitesse 9 m, escalade 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +2, Con +5, Sag +2, Cha +4
Compétences Discrétion +2, Perception +4
Immunités aux dégâts feu
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d10 + 4) dégâts perforants plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 5-6). Le dragon exhale des flammes dans un cône de 4,50 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13, subissant 24 (7d6) dégâts de feu si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

DRAGON TORTUE

Dragon de taille Gig, neutre

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 341 (22d20 + 110)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +11, Sag +7
Résistances aux dégâts feu
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues aqueux, draconique
Facteur de puissance 17 (18000 XP)

Amphibien. Le dragon tortue peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon tortue effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux avec ses griffes. Il peut effectuer une attaque avec sa queue à la place de ses deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d8 + 7) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 26 (3d12 + 7) dégâts perforants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 26 (3d12 + 7) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 sous peine d'être repoussée de 3 mètres du dragon tortue et d'être mise à terre.

Souffle de vapeur (Recharge 5-6). Le dragon tortue crache un souffle de la vapeur brûlante dans un cône de 18 mètres. Chaque créature présente dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, et subir 52 (15d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Être sous l'eau ne confère aucune résistance contre ces dégâts.

DRAGON VERT, ADULTE

Dragon de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 207 (18d12 + 90)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	12 (+1)	21 (+5)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +10, Sag +7, Cha +8
Compétences Discrétion +6, Perception +12, Perspicacité +7, Persuasion +8, Tromperie +8
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 22
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 15 (13000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d10 + 6) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts de poison.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 18 mètres. Chaque créature dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 18, et subit 56 (16d6) dégâts de poison si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choix parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 3 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19 sous peine de subir 13 (2d6 + 6) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON VERT, ANCIEN

Dragon de taille Gig, loyal mauvais

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 385 (22d20 + 154)
Vitesse 12 m, vol 24 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	12 (+1)	25 (+7)	20 (+5)	17 (+3)	19 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +14, Sag +10, Cha +11
Compétences Discrétion +8, Perception +17, Perspicacité +10, Persuasion +11, Tromperie +11
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision aveugle à 18 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 27
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 22 (41000 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Résistance légendaire (3/jour). Si le dragon échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de quand même le réussir.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon peut utiliser sa Présence terrifiante. Il réalise ensuite trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (2d10 + 8) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts de poison.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d8 + 8) dégâts contondants.

Présence terrifiante. Chaque créature que le dragon choisit, se trouvant au maximum à 36 mètres du dragon et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 19 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit. Si le jet de sauvegarde d'une créature est un succès ou si l'effet prend fin pour elle, la créature est immunisée à la Présence terrifiante du dragon pour les prochaines 24 heures.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 27 mètres. Chaque créature dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 22, et subit 77 (22d6) dégâts de poison si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le dragon peut effectuer 3 actions légendaires, en choix parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le dragon récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Détection. Le dragon effectue un jet de Sagesse (Perception).

Attaque avec la queue. Le dragon effectue une attaque avec sa queue.

Attaque avec les ailes (coûte 2 actions). Le dragon bat des ailes. Chaque créature située à 4,50 mètres ou moins du dragon doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23 sous peine de subir 15 (2d6 + 8) dégâts contondants et être jetée à terre. Le dragon peut ensuite s'envoler de la moitié de sa vitesse de vol.

DRAGON VERT, JEUNE

Dragon de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 12 m, nage 12 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	12 (+1)	17 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Discrétion +4, Perception +7, Tromperie +5
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision aveugle à 9 m, vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le dragon réalise trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants plus 7 (2d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 9 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, subissant 42 (12d6) dégâts de poison si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Le plus rusé et perfide des vrais dragons, les dragons verts utilisent la désinformation et la tricherie pour obtenir l'avantage contre leurs ennemis. On reconnaît un dragon vert à la crête qui débute près de ses yeux et descend le long de sa colonne vertébrale, atteignant sa pleine hauteur juste derrière le crâne.

Dragon vert, nouveau-né

Dragon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +3, Sag +2, Cha +3
Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues draconique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le dragon peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants + 3 (1d6) dégâts de poison.

Souffle empoisonné (Recharge 5-6). Le dragon exhale un nuage de gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans la zone doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 21 (6d6) dégâts de poison si le jet de sauvegarde est raté, ou la moitié des dégâts en cas de réussite.

Dretch

Fiélon (démon) de taille P, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 18 (4d6 + 4)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	5 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Résistances aux dégâts froid, feu, foudre
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues abyssal, télépathie à 18 m (ne fonctionne qu'avec les créatures qui comprennent l'abyssal)
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le dretch effectue deux attaques : une attaque de morsure et une attaque avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (2d4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts perforants.

Nuage fétide (1/jour). Un immonde gaz verdâtre s'échappe du dretch dans un rayon de 3 mètres. Le gaz contourne les angles, et la zone est légèrement obscurcie. Il reste présent pendant une minute ou jusqu'à ce qu'un vent fort le disperse. Toute créature qui débute son tour dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son tour suivant. Tant qu'elle est empoisonnée par le nuage fétide, la cible ne peut utiliser lors de son tour qu'une action ou qu'une action bonus, mais pas les deux, et elle ne peut pas utiliser de réaction.

Drider

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 123 (13d10 + 52)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences Discrétion +9, Perception +5
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues elfique, commun des profondeurs
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Ascendance féerique. Le drider a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drider est la Sagesse (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 13). Le drider peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique*

Pattes d'araignée. Le drider peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du jour, le drider a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Déplacement sur la toile. Le drider ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Attaques multiples. Le drider effectue trois attaques, soit avec son épée longue, soit avec son arc long. Il peut remplacer l'une de ses attaques par une attaque de morsure.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants + 9 (2d8) dégâts de poison.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants, ou 8 (1d10 + 3) dégâts tranchants si utilisée à deux mains.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison.

Drow

Humanoïde (elfe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (chemise de maille)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 12
Langues elfique, commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Ascendance féerique. Le drow a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets de charme, et la magie ne peut pas l'endormir.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du drow est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 11). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes*
1/jour chacun : *ténèbres, lueur féerique*

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du jour, le drow a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 ou plus, la cible est également inconsciente tant qu'elle est empoisonnée par cette capacité. La cible se réveille si elle subit des dégâts ou si une autre créature utilise son action pour la secouer.

Dryade

Fée de taille M, neutre

Classe d'armure 11 (16 avec *peau d'écorce*)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues elfique, sylvestre
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la dryade est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 14). La dryade peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *druiderie*
3/jour chacun : *enchevêtrement, baie nourricière*
1/jour chacun : *peau d'écorce, passage sans trace, gourdin magique*

Résistance à la magie. La dryade a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

Compréhension animale et végétale. La dryade peut communiquer avec les bêtes et les plantes comme s'ils avaient une langue en commun.

Voyage par les arbres. Une fois pendant son tour, la dryade peut utiliser 3 mètres de son mouvement pour magiquement pénétrer à l'intérieur d'un arbre vivant se trouvant à portée et ressortir d'un arbre vivant se trouvant à 18 mètres maximum du premier arbre, apparaissant alors dans un espace inoccupé à 1,50 mètre du deuxième arbre. Chacun des arbres doit être de taille G ou supérieure.

ACTIONS

Gourdin. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher (+6 au toucher avec *gourdin magique*), allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants, ou 8 (1d8 + 4) dégâts contondants avec *gourdin magique*.

Charme des fées. La dryade cible un humanoïde ou une bête qu'elle peut voir et se trouvant à 9 mètres maximum d'elle. Si la cible peut voir la dryade, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 14 sous peine d'être charmée par magie. La créature charmée considère la dryade comme une amie de confiance dont elle doit tenir compte et qu'elle doit protéger. Néanmoins la créature n'est pas sous le contrôle de la dryade, mais elle prend les requêtes et les actions de la dryade de la meilleure façon qui soit. Chaque fois que la dryade ou ses alliés font quelque chose de dangereux pour la cible, elle peut retenter son jet de sauvegarde, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Sinon, l'effet prend fin au bout de 24 heures ou jusqu'à ce que la dryade meure, jusqu'à ce qu'elle soit sur un plan d'existence différent de celui de la cible, ou mette un terme à l'effet en utilisant son action bonus. Si le jet de sauvegarde de la cible est un succès, la cible est immunisée au Charme des fées de la dryade pour les prochaines 24 heures. La dryade ne peut avoir sous son charme plus d'un humanoïde et plus de trois bêtes à la fois.

Duergar

Humanoïde (nain) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure d'écailles, bouclier)
Points de vie 26 (4d8 + 8)
Vitesse 7,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Résistances aux dégâts poison
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues nain, commun des profondeurs
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Résistance de duergar. Le duergar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre le poison, les sorts et les illusions, ainsi qu'aux jets de sauvegardes effectués pour résister à la condition charmé ou paralysé.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le duergar a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Agrandissement (Recharge après un repos court ou long). Pour 1 minute, le duergar augmente magiquement sa taille, ainsi que celle de tout ce qu'il porte ou transporte. Tant qu'il est agrandi, le duergar est de taille G, double les dés de dégâts de ses attaques avec une arme basées sur la Force (ce bonus est inclus ci-dessous), et effectue les jets de Force et les jets de sauvegarde de Force avec l'avantage. Si le duergar n'a pas assez de place pour atteindre la taille G, il grandit jusqu'à atteindre la taille maximum possible dans l'espace qu'il occupe.

Pic de guerre. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants, ou 11 (2d8 + 2) dégâts perforants s'il est agrandi.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 9 (2d6 + 2) dégâts perforants s'il est agrandi.

Invisibilité (Recharge après un repos court ou long). Le duergar devient magiquement invisible jusqu'à ce qu'il attaque, lance un sort, utilise son action Agrandissement, ou jusqu'à ce que sa concentration soit brisée, pendant 1 heure maximum (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). Tout équipement que le duergar porte ou transporte devient également invisible.

Efrit

Élémentaire de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10 + 112)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	12 (+1)	24 (+7)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Int +7, Sag +6, Cha +7
Immunités aux dégâts feu
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues igné
Facteur de puissance 11 (7200 XP)

Disparition élémentaire. Si l'efrit meurt, son corps se désintègre dans un flash de feu et un nuage de fumée, ne laissant derrière lui que l'équipement qu'il portait ou transportait.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'efrit est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 15, +7 au toucher pour les attaques avec un sort). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie*
3/jour : *agrandissement/rapetissement, don des langues*
1/jour chacun : *changement de plan, invocation d'élémentaire* (élémentaires de feu uniquement), *état gazeux, image accomplie, invisibilité, mur de feu*

ACTIONS

Attaques multiples. L'efrit réalise deux attaques avec le cimeterre, ou utilise son Jet de flammes deux fois.

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d6 + 6) dégâts tranchants plus 7 (2d6) dégâts de feu.

Jet de flammes. Attaque à distance vaec un sort : +7 au toucher, portée 36 m, une cible. *Dégâts* : 17 (5d6) dégâts de feu.

Élémentaire d'air

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 15
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 0 m, vol 27 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	20 (+5)	14 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Résistances aux dégâts foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions à terre, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues aérien
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Forme d'Air. L'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. Il peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans avoir à se serrer.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire réalise deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Cyclone (Recharge 4-6). Chaque créature se trouvant dans l'espace de l'élémentaire doit réaliser un jet de sauvegarde de Force DD 13. En cas d'échec, la cible subit 15 (3d8 + 2) dégâts contondants, est projetée à 6 mètres de l'élémentaire dans une direction aléatoire, et se retrouve à terre. Si la cible frappe dans un obstacle, tel un mur, elle subit 3 (1d6) dégâts contondants pour chaque tranche de 3 mètres de distance qu'elle a parcourue. Si la cible est projetée vers une autre créature, celle-ci doit réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 13 ou subir les mêmes dégâts et se retrouver à terre. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible subit la moitié des dégâts contondants et ne se retrouve ni projetée, ni à terre.

Un élémentaire d'air est une masse d'air tourbillonnante prenant la vague apparence d'un visage. Il peut se transformer en un tourbillon hurlant, créant alors un cyclone destructeur qui éjecte tout sur son passage.

Élémentaire d'eau

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m, nage 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	18 (+4)	5 (-3)	10 (+0)	8 (-1)

Résistances aux dégâts acide ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues aquatique
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Forme d'eau. L'élémentaire peut entrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. Il peut se déplacer à travers un espace aussi étroit que 2,50 cm de large sans être compressé.

Congelé. Si l'élémentaire prend des dégâts de froid, il gèle partiellement ; sa vitesse est réduite de 6 mètres jusqu'à la fin de son prochain tour.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire réalise deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Submersion (Recharge 4-6). Chaque créature dans l'espace de l'élémentaire doit faire un jet de sauvegarde de Force DD 15. En cas d'échec, une cible prend 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si elle est de taille G ou plus petite, elle est également agrippée (évasion DD 14). Jusqu'à la fin de l'agrippement, la cible est entravée et incapable de respirer à moins qu'elle puisse respirer sous l'eau. Si le jet de sauvegarde est réussi, la cible est poussée hors de l'espace de l'élémentaire. L'élémentaire peut agripper une créature de taille G ou jusqu'à deux créatures de taille M ou plus petites à la fois. Au début de chaque tour de l'élémentaire, chaque cible agrippée par l'élémentaire prend 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Une créature dans un rayon de 1,50 mètre autour de l'élémentaire peut lui retirer une créature ou un objet en prenant une action pour faire un jet de Force DD 14 et en le réussissant.

Êtres natifs du plan Élémentaire de l'eau et convoqués dans le monde, les élémentaires d'eau ressemblent aux crêtes des vagues qui roulent sur le sol. Un élémentaire d'eau engloutit toutes les créatures qui se dressent contre lui.

Élémentaire de feu

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 13
Points de vie 102 (12d10 + 36)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions à terre, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, inconscient, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues igné
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Forme de Feu. L'élémentaire peut traverser un espace large de 2,50 centimètres au minimum sans avoir à se serrer. Une créature qui touche l'élémentaire ou qui réussit à le frapper avec une attaque au corps à corps en se trouvant proche à 1,50 mètre de lui subit 5 (1d10) dégâts de feu. De plus, l'élémentaire peut pénétrer dans l'espace d'une créature hostile et y rester. La première fois qu'il pénètre dans l'espace d'une créature lors d'un tour de jeu, celle-ci subit 5 (1d10) dégâts de feu et s'enflamme, jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu. Une créature enflammée subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours de jeu.

Illumination. L'élémentaire produit une lumière vive sur un rayon de 9 mètres et une lumière faible sur 9 mètres supplémentaires.

Susceptibilité à l'eau. Pour chaque 1,50 mètre parcouru dans de l'eau, ou pour chaque quantité de 4 litres d'eau jetée sur l'élémentaire, celui-ci subit 1 point de dégâts de froid.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire réalise deux attaques de contact.

Contact. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, il prend feu. Jusqu'à ce que quelqu'un utilise une action pour étouffer le feu, la cible subit 5 (1d10) dégâts de feu au début de chacun de ses tours de jeu.

Un semblant de silhouette humanoïde apparaît au centre de la capricieuses dévastation qu'est un élémentaire de feu. Où qu'il passe, il embrase tout ce qui l'entoure, ne laissant derrière lui que cendre et fumée.

Élémentaire de terre

Élémentaire de taille G, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (12d10 + 60)
Vitesse 9 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	8 (-1)	20 (+5)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts tonnerre
Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, paralysé, pétrifié, empoisonné, inconscient
Sens vision dans le noir à 18 m, perception des vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues terreux
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Déplacement dans la terre. L'élémentaire peut creuser à travers la terre et la pierre non magique et non travaillée. Au cours de ce mouvement, il ne dérange pas les matériaux à travers lesquels il passe.

Monstre de siège. L'élémentaire inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. L'élémentaire réalise deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Un élémentaire de terre avance lourdement tel une colline humaine, balançant ses bras tels des massues. Sa tête et son corps sont fait de terre et de pierre, occasionnellement sertis de gros morceaux de métal, de gemmes et de minéraux luisants.

Enlaceur

Créature monstrueuse de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 93 (11d10 + 33)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	17 (+3)	7 (-2)	16 (+3)	6 (-2)

Compétences Discrétion +5, Perception +6
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues -
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Fausse apparence. Tant que l'enlaceur reste inactif, il est impossible de le distinguer d'une formation naturelle de caverne, comme une stalagmite.

Filaments agrippant. L'enlaceur peut avoir jusqu'à 6 filaments à la fois. Chaque filament peut être attaqué (CA 20 ; 10 points de vie ; immunité au poison et aux dégâts psychiques). Détruire un filament n'inflige aucun dégât à l'enlaceur, qui peut faire sortir un filament de remplacement à son prochain tour. Un filament peut également être rompu si une créature utilise son action pour effectuer un jet de Force DD 15 contre elle.

Pattes d'araignée. L'enlaceur peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. L'enlaceur effectue quatre attaques avec ses filaments, utilise Embobiner, et effectue une attaque de morsure.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (4d8 + 4) dégâts perforants.

Filament. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 15 m, une créature. *Dégâts* : La cible est agrippée (évasion DD 15). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée et a un désavantage aux jets de Force et aux jets de sauvegarde de Force, et l'enlaceur ne peut plus utiliser le même filament sur une autre cible.

Embobiner. L'enlaceur tire à lui sur 7,50 mètres chaque créature qu'il a agrippée.

Épée volante

Créature artificielle de taille P, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	5 (-3)	1 (-5)

Jets de sauvegarde Dex +4
Immunités aux dégâts poison, psychique
Immunités aux conditions assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, empoisonné, paralysé, pétrifié
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 7
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Apparence Trompeuse. Lorsque l'épée reste immobile et qu'elle ne vole pas, elle ne peut être distinguée d'une épée normale.

Sensibilité à l'antimagie. L'épée est incapable d'agir lorsqu'elle se situe dans une *zone d'antimagie*. Si elle est ciblée par une *dissipation de la magie*, l'épée doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution contre le DD de sort du lanceur ou tomber inconsciente pendant 1 minute.

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants.

Une épée volante animée par la magie danse dans les airs, combattant tel un guerrier qui ne peut être blessé.

Érinye

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 153 (18d8 + 72)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	16 (+3)	18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +7, Con +8, Sag +6, Cha +8
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 12
Langues infernal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 12 (8400 XP)

Armes infernales. Les attaques avec une arme de l'érinye sont magiques et infligent 13 (3d8) dégâts de poison supplémentaires si elles touchent (déjà inclus ci-dessous).

Résistance à la magie. L'érinye a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Attaques multiples. L'érinye effectue trois attaques.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants si utilisée à deux mains, + 13 (3d8) dégâts de poison.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +7 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 13 (3d8) dégâts de poison, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée. Le poison reste jusqu'à ce qu'il soit supprimé à l'aide d'un sort de *restauration partielle* ou tout autre magie similaire.

RÉACTIONS

Parade. L'érinye ajoute 4 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Esprit follet

Fée de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun, elfique, sylvestre
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 12/48 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 point ou plus, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la durée de l'empoisonnement, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts, ou jusqu'à ce qu'une autre créature utilise son action pour la secouer et la réveiller.

Lecture du coeur. L'esprit follet touche une créature et en apprend magiquement l'état émotionnel. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, alors l'esprit follet connaît également l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons, et les morts-vivants échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Invisibilité. L'esprit follet devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration se termine (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). Tout équipement que l'esprit follet porte, ou transporte, est également invisible.

Ettercap

Créature monstrueuse de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 44 (8d8 + 8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +3
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Pattes d'araignée. L'ettercap peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'il est en contact avec une toile, l'ettercap connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. L'ettercap ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ettercap effectue deux attaques : une attaque de morsure et une attaque avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts de poison. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La créature peut recommencer ce jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet si elle réussit son jet de sauvegarde.

Toile (Recharge 5-6). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/18 m, une créature de taille G ou inférieure. *Dégâts* : la créature est entravée par des filets de toile. Par une action, la créature entravée peut effectuer un jet de Force DD 11, pour pouvoir s'échapper des toiles si elle le réussit. L'effet se termine si les filets de toile sont détruits. Les filets de toile ont une CA de 10, 5 points de vie, sont vulnérables au feu et immunisés contre les dégâts contondants, de poison, et psychiques.

Ettin

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	17 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +4
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues géant, orque
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Bicéphale. L'ettin a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception), ainsi qu'aux jets de sauvegarde réalisés pour ne pas être assourdi, aveuglé, charmé, effrayé, étourdi ou inconscient.

Alerte. Quand une des têtes de l'ettin dort, l'autre reste éveillée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ettin réalise deux attaques : une avec sa hache d'arme et l'autre avec sa morgenstern.

Hache d'arme. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts perforants.

Fantôme

Mort-vivant de taille M, tout alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 45 (10d8)
Vitesse 0 m, vol 12 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)

Résistances aux dégâts acide, foudre, feu, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts froid, nécrotique, poison
Immunités aux conditions à terre, charmé, empoisonné, agrippé, entravé, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues tous les langages qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Mouvement Incorporel. Le fantôme peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Vision éthérée. Le fantôme peut voir à 18 mètres dans le plan Éthéré lorsqu'il se trouve sur le plan Matériel et inversement.

ACTIONS

Toucher dépérissant. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (4d6 + 3) dégâts nécrotiques.

Forme éthérée. Le fantôme pénètre dans le plan Éthéré à partir du plan Matériel, et inversement. Il est visible sur le plan Matériel lorsqu'il se trouve à la Frontière éthérée, et inversement, bien qu'il ne puisse affecter ou être affecté par aucune chose venant de l'autre plan.

Visage effroyable. Chaque créature non morte-vivante à 18 mètres du fantôme et pouvant le voir doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou devenir effrayée pendant 1 minute. Si le jet est raté de 5 points ou plus, la cible vieillit aussi de 1d4 x 10 ans. Une créature effrayée peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à la condition effrayée en cas de succès. Si le jet de sauvegarde de la cible est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Visage effroyable du fantôme pendant les prochaines 24 heures. L'effet de vieillissement peut être annulé par un sort de *restauration suprême*, mais seulement si le sort est lancé dans les 24 heures.

Possession (Recharge 6). Un humanoïde que le fantôme peut voir et se trouvant à 1,50 mètre de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Charisme DD 13 ou être possédé par le fantôme ; le fantôme disparait alors, et la cible est incapable d'agir et perd le contrôle de son corps. Le fantôme contrôle désormais le corps de la cible, mais ne prive pas la cible de sa conscience. Le fantôme ne peut être pris pour cible par aucune attaque, sort, ou autres effets, à part ceux qui repoussent les morts-vivants, et il conserve son alignement, ses valeurs d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme, ainsi que son immunité aux effets charmé et effrayé. Pour le reste, il utilise les statistiques de la cible, mais sans avoir accès à ses connaissances, capacités de classe et maîtrises. La possession dure jusqu'à ce que la cible tombe à 0 point de vie, que le fantôme l'annule par une action bonus, ou que le fantôme soit repoussé ou renvoyé de force par un effet similaire au sort de *rejet du Mal et du Bien*. Lorsque la possession se termine, le fantôme réapparaît dans un espace inoccupé situé à 1,50 mètre du corps. Une cible est immunisée à la possession du fantôme pendant 24 heures si elle réussit son jet de sauvegarde ou si la possession se termine.

Un fantôme est l'esprit d'une créature autrefois vivante, obligée de hanter un lieu, une créature, ou un objet lié à son ancienne vie.

FEU FOLLET

Mort-vivant de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 19
Points de vie 22 (9d4)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	28 (+9)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Immunités aux dégâts foudre, poison
Résistances aux dégâts acide, feu, froid, nécrotique, tonnerre, contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions à terre, épuisement, agrippé, paralysé, empoisonné, entravé, inconscient
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues langages qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Absorption de vie. Au prix d'une action bonus, le feu follet peut prendre pour cible une créature qu'il peut voir se trouvant à 1,50 mètre de lui, ayant 0 point de vie et qui est toujours vivante. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 contre cette magie ou mourir. Si la cible meurt, le feu follet récupère 10 (3d6) points de vie.

Éphémère. Le feu follet ne peut rien porter ou ni transporter.

Mouvement incorporel. Le feu follet peut se déplacer à travers d'autres créatures ou des objets comme s'il traversait un terrain difficile. Il subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Illumination variable. Le feu follet émet une lumière vive dans un rayon de 1,50 à 6 mètres, et une lumière faible sur un nombre supplémentaire de mètres égal au rayon choisi. Le feu follet peut modifier le rayon par une action bonus.

ACTIONS

Secousse. Attaque au corps à corps avec un sort : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d8) dégâts de foudre.

Invisibilité. Le feu follet (ainsi que son illumination) devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque, utilise son Absorption de vie, ou jusqu'à ce que sa concentration cesse (comme s'il se concentrait sur un sort).

GARDIEN ANIMÉ

Créature artificielle de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 142 (15d10 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	18 (+4)	7 (-2)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Langues comprend les ordres donnés dans toutes les langues mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 7 (2900 XP)

Lien. Le gardien animé est connecté magiquement à une amulette. Tant que le gardien et son amulette sont dans le même plan d'existence, le porteur de l'amulette peut appeler télépathiquement le gardien animé à le rejoindre, et le gardien sait automatiquement à quelle distance et dans quelle direction se trouve l'amulette. Si le gardien se trouve à 18 mètres ou moins du porteur de l'amulette, la moitié des dégâts que le porteur subit (arrondis au supérieur) est transférée au gardien.

Régénération. Le gardien animé récupère 10 points de vie au début de son tour de jeu s'il lui reste au moins 1 point de vie.

Réservoir de sort. Un lanceur de sorts qui porte l'amulette du gardien animé peut faire en sorte que le garde animé emmagasine un sort de niveau 4 ou inférieur. Pour ce faire, le porteur de l'amulette doit lancer le sort sur le gardien. Le sort n'a pas d'effet mais il est stocké dans le gardien. Lorsque le porteur de l'amulette le lui ordonne, ou lorsqu'une situation définie à l'avance par le lanceur de sorts survient, le gardien animé lance le sort emmagasiné avec tous les paramètres établis par le lanceur de sorts originel, et sans avoir besoin de composantes. Lorsque le sort est lancé ou lorsqu'un nouveau sort est emmagasiné, tout sort précédemment stocké est perdu.

ACTIONS

Attaques multiples. Le gardien animé effectue deux attaques avec ses poings.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

RÉACTIONS

Bouclier. Lorsqu'une créature effectue une attaque contre le porteur de l'amulette, le gardien animé confère au porteur de l'amulette un bonus de +2 à la CA s'ils se trouvent à 1,50 mètre ou moins l'un de l'autre.

GARGOUILLE

Élémentaire de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues terreux
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Apparence Trompeuse. Lorsque la gargouille reste immobile, elle ne peut être distinguée d'une statue normale.

ACTIONS

Attaques multiples. La gargouille réalise deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Ces créatures malveillantes de terre élémentaire ont l'apparence de statues grotesques et démoniaques. Une gargouille aime rôder dans les maisons en ruines pour se délecter de la terreur qu'elle produit lorsqu'elle rompt sa pose.

GÉANT DE PIERRE

Géant de taille TG, neutre

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	15 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Con +8, Sag +4
Compétences Athlétisme +12, Perception +4
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues géant
Facteur de puissance 7 (2900 XP)

Camouflage dans les rochers. Le géant a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec la massue.

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 17 ou être mise à terre.

RÉACTIONS

Réception de rocher. Si un rocher ou un objet similaire est envoyé au géant, le géant peut, s'il réussit un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, attraper le projectile et ainsi en éviter les dégâts contondants.

Les géants de pierre sont reclus, calmes et paisibles, tant qu'on les laisse seuls.

Géant des collines

Géant de taille TG, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (Armure naturelle)
Points de vie 105 (10d12 + 40)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	19 (+4)	5 (-3)	9 (-1)	6 (-2)

Compétences Perception +2
Sens Perception Passive 12
Langues géant
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant réalise deux attaques avec sa massue.

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 18 (3d8 + 5) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +8 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d10 + 5) dégâts contondants.

Les géants des collines sont des brutes égoïstes et sans-cervelles qui chassent et pillent en permanence afin de trouver de la nourriture. Leur peau est bronzée du fait qu'ils passent leur vie sous le soleil, et leurs armes sont des arbres déracinés et des rochers arrachés du sol.

Géant des nuages

Géant de taille TG, neutre bon (50 %) ou neutre mauvais (50 %)

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d12 + 96)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
27 (+8)	10 (+0)	22 (+6)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Sag +7, Cha +7
Compétences Perception +7, Perspicacité +7
Sens Perception passive 17
Langues commun, géant
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

Odorat aiguisé. Le géant a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du géant est le Charisme. Il peut lancer de manière inné les sorts suivants, sans avoir besoin de composante matérielle :

À volonté : *détection de la magie, nappe de brouillard, lumière*
3/jour chacun : *feuille morte, vol, foulée brumeuse, télékinésie*
1/jour chacun : *contrôle du climat, état gazeux*

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques avec la morgenstern.

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d8 + 8) dégâts perforants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +12 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 30 (4d10 + 8) dégâts contondants.

Un géant des nuages gagne son rang en fonction des trésors qu'il accumule, de la richesse qu'il porte sur lui, et des dons qu'il réalise à d'autres géants des nuages.

GÉANT DES TEMPÊTES

Géant de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure d'écailles)
Points de vie 230 (20d12 + 100)
Vitesse 15 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
29 (+9)	14 (+2)	20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde For +14, Con +10, Sag +9, Cha +9
Compétences Arcanes +8, Athlétisme +14, Histoire +8, Perception +9
Résistances aux dégâts froid
Immunités aux dégâts foudre, tonnerre
Sens Perception passive 19
Langues commun, géant
Facteur de puissance 13 (10000 XP)

Amphibien. Le géant peut aussi bien respirer dans l'air que sous l'eau.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du géant est le Charisme (sauvegarde pour résister à ses sorts DD 17). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, feuille morte, lévitation, lumière*
3/jour chacun : *contrôle du climat, respiration aquatique*

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant effectue deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +14 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 30 (6d6 + 9) dégâts tranchants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +14 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 35 (4d12 + 9) dégâts contondants.

Lancer de foudre (Recharge 5-6). Le géant projette un éclair magique en un point qu'il peut voir dans un rayon de 150 mètres autour de lui. Chaque créature se trouvant dans un rayon de 3 mètres de ce point doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 17, et subit 54 (12d8) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Les géants des tempêtes sont des voyants contemplatifs qui vivent dans des endroits éloignés de la civilisation des mortels.

GÉANT DU FEU

Géant de taille TG, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (harnois)
Points de vie 162 (13d12 + 78)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	9 (-1)	23 (+6)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +10, Cha +5
Compétences Athlétisme +11, Perception +6
Immunités aux dégâts feu
Sens Perception passive 16
Langues géant
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant réalise deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 28 (6d6 + 7) dégâts tranchants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +11 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Avec leur peau sombre et leurs cheveux rouges flamboyants, les géants du feu ont une terrible réputation de soldats et conquérants. Ils demeurent au sein des volcans et des montagnes rocheuses, et sont craints pour leurs capacités à bruler, piller et détruire.

GÉANT DU FROID

Géant de taille TG, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (mélange d'armures)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	9 (-1)	21 (+5)	9 (-1)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Con +8, Sag +3, Cha +4
Compétences Athlétisme +9, Perception +3
Immunités aux dégâts froid
Sens Perception passive 13
Langues géant
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le géant réalise deux attaques avec la grande hache.

Grande hache. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 25 (3d12 + 6) dégâts tranchants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 18/72 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Les géants du froid est une créature de givre et de neige, avec des cheveux et une barbe d'une couleur blanc pâle ou bleu clair, et la peau aussi bleue que la glace. Ils ne respectent que la force brute et le talent au combat.

Gelée ocre

Vase de taille G, sans alignement

Classe d'armure 8
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	6 (-2)	14 (+2)	2 (-4)	6 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts acide
Immunités aux dégâts foudre, tranchant
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amorphe. La gelée peut se déplacer dans des espaces de 2,50 cm minimum sans avoir à se serrer.

Pattes d'araignée. La gelée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts contondants plus 3 (1d6) d'acide.

RÉACTIONS

Division. Quand une gelée de taille M ou plus ayant au moins 10 points de vie subit des dégâts de foudre ou tranchants, elle se divise en 2 nouvelles gelées. Chaque nouvelle gelée obtient la moitié des points de vie de l'originale, arrondis à l'entier inférieur. Les nouvelles gelées font une taille de moins que la gelée d'origine.

Une gelée ocre est une vase jaunâtre qui peut se glisser sous les portes et dans les interstices étroits afin de dévorer les créatures qu'elle poursuit.

Glabrezu

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 157 (15d10 + 75)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	17 (+3)	16 (+3)

Jets de sauvegarde For +9, Con +9, Sag +7, Cha +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision véritable 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal, télépathie 36 m
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

Sorts innés. L'Intelligence est la caractéristique utilisée par le glabrezu pour lancer des sorts (DD de sauvegarde d'un sort 16). Le glabrezu peut lancer de manière innée les sorts suivants, et ce sans nécessiter de composante matérielle :

À volonté : *ténèbres, détection de la magie, dissipation de la magie*
1/jour chacun : *confusion, vol, mot de pouvoir d'étourdissement*

Résistance à la magie. Le glabrezu obtient l'avantage pour les jets de sauvegarde contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le glabrezu réalise 4 attaques : deux avec ses pinces et deux avec ses poings. Il peut aussi choisir de réaliser deux attaques avec ses pinces et lancer un sort.

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (DD 15 pour s'échapper). Le glabrezu possède deux pinces, chacune d'elles pouvant agripper une cible.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.

Gnoll

Humanoïde (gnoll) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues gnoll
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Déchaînement. Lorsque durant son tour de jeu le gnoll amène une créature à 0 point de vie avec une attaque au corps à corps, il peut utiliser une action bonus pour se déplacer de la moitié de son mouvement et réaliser une attaque de morsure.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les gnolls sont de sauvages humanoïdes à tête de hyène, attaquant sans prévenir et massacrant leurs victimes pour ensuite les dévorer.

Gnome des profondeurs (svirfnebelin)

Humanoïde (gnome) de taille P, neutre bon

Classe d'armure 15 (chemise de maille)
Points de vie 16 (3d6 + 6)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +4, Investigation +3, Perception +2
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 12
Langues gnome, terreux, commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Camouflage dans les rochers. Le gnome a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Ruse de gnome. Le gnome a l'avantage aux jets de sauvegarde d'Intelligence, de Sagesse et de Charisme contre la magie.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du gnome est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 11). Il peut lancer de manière innée les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *antidétection* (personnel uniquement)
1/jour chacun : *cécité/surdité, flou, déguisement*

ACTIONS

Pic de guerre. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Dard empoisonné. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant ainsi un terme à l'effet qui l'affecte si elle réussit.

Gobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure de cuir, bouclier)
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues commun, gobelin
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Fuite agile. Un gobelin peut se cacher ou se désengager à chacun de ses tours de jeu par une action bonus.

ACTIONS

Cimeterre. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts tranchants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les gobelins sont de petits humanoïdes malveillants qui vivent dans des donjons abandonnés ou dans des taudis infréquentés. Individuellement faibles, ils se rassemblent en grand nombre pour tourmenter les autres créatures.

Gobelours

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure de peau, bouclier)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Compétences Discrétion +6, Survie +2
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Attaque surprise. Si un gobelours surprend une créature et touche avec une attaque lors du premier round de combat, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires pour cette attaque.

Brute. Une arme de corps à corps inflige un dé de dégâts supplémentaires lorsque le gobelours réussit son attaque (inclus dans l'attaque).

ACTIONS

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d8 + 2) dégâts perforants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants au corps à corps ou 5 (1d6 + 2) dégâts perforants à distance.

Les gobelours sont des gobelinoïdes velus nés pour la bataille et la destruction. Ils survivent en pillant et en chassant, mais sont friands des attaques en embuscades d'où ils peuvent rapidement s'enfuir en cas de problème.

Golem d'argile

Créature artificielle de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 133 (14d10 + 56)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	9 (-1)	18 (+4)	3 (-4)	8 (-1)	1 (-5)

Immunités aux dégâts acide, poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Immunités aux conditions charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langages de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

Absorption de l'acide. Lorsque le golem subit des dégâts d'acide, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts d'acide causés.

Folie dévastatrice. Chaque fois que le golem débute son tour avec 60 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem entre dans un état de folie dévastatrice. Lors de chacun de ses tours de jeu, le golem attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaquera un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois que le golem est entré en folie dévastatrice, il demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce qu'il récupère tous ses points de vie.

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem réalise deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 pour ne pas subir une diminution de ses points de vie maximums égale aux dégâts subis. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie à 0. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible bénéficie d'un sort de *restauration suprême* ou d'une magie similaire.

Hâte (Recharge 5-6). Jusqu'à la fin de son prochain tour de jeu, le golem bénéficie par magie d'un bonus de +2 à sa CA, de l'avantage aux jets de sauvegarde de Dextérité, et peut utiliser une attaque de coup en action bonus.

GOLEM DE CHAIR

Créature artificielle de taille M, neutre

Classe d'armure 9
Points de vie 93 (11d8 + 44)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	9 (-1)	18 (+4)	6 (-2)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts foudre, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Immunités aux conditions charmé, empoisonné, épuisement, paralysé, pétrifié, effrayé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langages de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Folie Dévastatrice. Chaque fois que le golem débute son tour avec 40 points de vie ou moins, lancez un d6. Sur un résultat de 6, le golem entre dans un état de folie dévastatrice : lors de chacun de ses tours de jeu, il attaque la créature la plus proche qu'il peut voir. Si aucune créature n'est assez proche de lui pour qu'il puisse se déplacer et l'attaquer, il attaquera un objet, de préférence plus petit que lui. Une fois que le golem est entré en folie dévastatrice, il demeure dans cet état jusqu'à ce qu'il soit détruit ou jusqu'à ce qu'il récupère tous ses points de vie. Le créateur du golem, s'il se trouve à 18 mètres de lui, peut tenter de le calmer en lui parlant fermement et de manière persuasive. Le golem doit pouvoir entendre son créateur, qui doit utiliser une action pour réaliser un jet de Charisme (Persuasion) DD 15. Si le jet est réussi, la folie dévastatrice du golem cesse. S'il subit des dégâts alors que ses points de vie sont à 40 ou moins, le golem peut encore entrer en état de folie dévastatrice.

Absorption de la foudre. Lorsque le golem subit des dégâts de foudre, il ne subit aucun dommage et récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts de foudre causés.

Aversion au Feu. Si le golem subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristiques jusqu'à la fin de son tour de jeu.

Forme Immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

Armes Magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem réalise deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Un golem de chair est le macabre assortiment de plusieurs parties de cadavres humanoïdes, cousues et vissées les unes aux autres, dans le but de créer une brute vigoureuse possédant une force prodigieuse. De puissants enchantements le protègent, repoussant les sorts et les armes courantes.

GOLEM DE FER

Créature artificielle de taille G, sans alignement

Classe d'armure 20 (armure naturelle)
Points de vie 210 (20d10 + 100)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts feu, poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium.
Immunités aux conditions charmé, épuisé, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 16 (15000 XP)

Absorption du feu. À chaque fois que le golem est soumis à des dégâts de feu, il ne subit aucun dégât et, à la place, récupère un nombre de points de vie égal aux dégâts de feu infligés.

Forme immuable. Le golem est immunisé contre les sorts et effets magiques qui pourraient modifier sa forme.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister contre les sorts et effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem effectue deux attaques au corps à corps.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Épée. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 23 (3d10 + 7) dégâts tranchants.

Souffle empoisonné (Recharge 6). Le golem crache un gaz empoisonné dans un cône de 4,50 mètres. Chaque créature dans cette zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19, et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Golem de pierre

Créature artificielle de taille G, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 178 (17d10 + 85)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	20 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	1 (-5)

Immunités aux dégâts poison, psychique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, pétrifié, empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de ses créateurs mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 10 (5900 XP)

Forme immuable. Le golem est immunisé aux sorts et effets qui altèreraient son apparence.

Résistance à la magie. Le golem a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du golem sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le golem réalise deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts contondants.

Lenteur (Recharge 5-6). Le golem cible une ou plusieurs créatures qu'il peut voir dans un rayon de 3 mètres autour de lui. Chaque cible doit faire un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette magie. En cas d'échec, une cible ne peut pas utiliser de réactions, sa vitesse est réduite de moitié, et elle ne peut pas faire plus d'une attaque à son tour. En outre, la cible peut à son tour prendre une action normale ou une action bonus, mais pas les deux. Ces effets durent pendant 1 minute. Une cible peut répéter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, l'effet se terminant sur un succès.

Les golems de pierre sont des créatures artificielles magiques taillées et ciselées dans la pierre pour apparaître comme de grandes statues impressionnantes. Comme d'autres golems, ils sont presque imperméables aux sorts et aux armes ordinaires.

Gorgone

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +4
Immunités aux conditions pétrifiée
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Charge renversante. Si la gorgone se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, la gorgone peut réaliser une attaque avec ses sabots contre celle-ci en utilisant une action bonus.

ACTIONS

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 18 (2d12 + 5) dégâts perforants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (2d10 + 5) dégâts contondants.

Souffle pétrifiant (Recharge 5-6). La gorgone exhale un gaz pétrifiant dans un cône de 9 mètres. Toutes les créatures dans la zone doivent réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 13. En cas d'échec, la cible commence à se transformer en pierre et est entravée. La cible entravée doit réitérer le jet de sauvegarde à la fin de son tour de jeu suivant. En cas de succès, l'effet se termine pour la cible. En cas d'échec, la cible est pétrifiée jusqu'à ce qu'elle soit libérée par un sort de *restauration suprême* ou par une magie similaire.

GOULE

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	6 (-2)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné, épuisement
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants. Si la cible est une créature autre qu'un elfe ou un mort-vivant, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 pour ne pas être paralysée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts perforants.

Avec leurs crocs aiguisés et leurs griffes dentelées, les goules errent en meute dans la nuit, poussées par un insatiable appétit de chair humanoïde.

GRICK

Créature monstrueuse de taille M, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (6d8)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Camouflage dans les rochers. Le grick a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

ACTIONS

Attaques multiples. Le grick réalise une attaque avec ses tentacules. Si cette attaque touche, le grick peut réaliser une attaque avec son bec contre la même cible.

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Cette monstruosité vermiforme se confond avec la roche des cavernes qu'il hante. Quand sa proie s'approche, il déploie ses tentacules barbelés pour révéler un bec béant et affuté.

Griffon

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 9 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vue aiguisée. Un griffon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le griffon réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Le griffon est un féroce carnivore volant possédant le corps musclé d'un lion, ainsi que la tête, les pattes antérieures et les ailes d'un aigle.

Guenaude marine

Fée de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d8 + 21)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues aquatique, commun, géant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Apparence horrifique. Un humanoïde commençant son tour dans un rayon de 9 mètres autour de la guenaude, et qui peut voir sa véritable forme, doit effectuer un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11. En cas d'échec, la créature est effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la guenaude se trouve dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet en cas de succès. Si le jet de sauvegarde d'une créature est une réussite ou si l'effet prend fin, la créature devient immunisée à l'apparence horrifique de la guenaude pour les 24 prochaines heures. À moins que la cible ne soit prise par surprise, ou que la révélation de la véritable forme de la guenaude soit soudaine, la cible peut détourner le regarde et ainsi éviter de faire le premier jet de sauvegarde. Jusqu'à la fin de son prochain tour, une créature qui a détourné le regard a un désavantage aux jets d'attaque effectués contre le guenaude.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Éblouissement mortel. La guenaude cible une créature effrayée qu'elle peut voir et située dans un rayon de 9 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la guenaude, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre la magie, sous peine de tomber à 0 point de vie.

Apparence illusoire. La guenaude se déguise, elle et tout ce qu'elle porte ou transporte, grâce à une illusion magique, en une créature laide de forme humanoïde et ayant à peu près sa taille. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt. Les modifications corporelles apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler ne pas avoir de griffes, mais quelqu'un touchant ses mains sentira ses griffes. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 16 pour remarquer que la guenaude est déguisée.

Guenaude verte

Fée de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Compétences Arcanes +3, Discrétion +3, Perception +4, Tromperie +4
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues commun, draconique, sylvestre
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Amphibien. La guenaude peut respirer aussi bien sous l'eau que dans l'air.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la guenaude est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 12). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *lumières dansantes, illusion mineure, moquerie vicieuse*

Imitation des sons. La guenaude peut imiter les cris des animaux et les voix des humanoïdes. Une créature qui entend ces sons peut dire qu'il s'agit d'imitations en réussissant un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 14.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Apparence illusoire. Grace à une illusion magique la guenaude se déguise, elle et tout ce qu'elle porte ou transporte, en une autre créature d'une taille équivalente et de forme humanoïde. L'effet se termine si la guenaude utilise son action bonus pour y mettre fin ou si elle meurt. Les modifications corporelles apportées par cet effet ne parviennent pas à duper une inspection corporelle. Par exemple, la guenaude peut sembler avoir une peau douce et fine, mais quiconque la touche sent immédiatement sa chaire rugueuse. Sinon, une créature doit utiliser une action pour inspecter visuellement l'illusion et réussir un jet d'Intelligence (Investigation) DD 20 pour remarquer que la guenaude est déguisée.

Passage invisible. La guenaude devient invisible par magie jusqu'à ce qu'elle attaque ou qu'elle lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration prenne fin (comme si elle se concentrait sur un sort). Tant qu'elle est invisible, elle ne laisse aucune trace physique de son passage, elle ne peut donc être traquée que par magie. Tout l'équipement qu'elle porte ou transporte devient invisible avec elle.

Gynosphinx

Créature monstrueuse de taille G, neutre loyal

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)

Compétences Arcanes +12, Histoire +12, Perception +8, Religion +8
Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts psychique
Immunités aux conditions charmé, effrayé
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 18
Langues commun, sphinx
Facteur de puissance 11 (7200 XP)

Inscrutable. Le sphinx est immunisé aux effets cherchant à ressentir ses émotions ou à lire ses pensées, ainsi qu'à n'importe quel sort de divination qu'il refuse. Les jets de Sagesse (Perspicacité) réalisés pour connaître les intentions ou la sincérité du sphinx subissent un désavantage.

Armes Magiques. Les attaques au corps à corps du sphinx sont magiques.

Sorts. Le sphinx est un lanceur de sorts de niveau 9. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher pour les attaques avec un sort). Il n'a pas besoin de composantes matérielles pour lancer ses sorts. Le sphinx a la liste de sorts de magicien suivante préparée :

Sorts mineurs (à volonté) : *illusion mineure, manipulation à distance, prestidigitation*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier, détection de la magie, identification*
Niveau 2 (3 emplacements) : *localisation d'objet, ténèbres, suggestion*
Niveau 3 (3 emplacements) : *délivrance des malédictions, dissipation de la magie, don des langues*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, invisibilité suprême*
Niveau 5 (1 emplacement) : *mythes et légendes*

ACTIONS

Attaques multiples. Le sphinx réalise deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le sphinx peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. Le sphinx récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Attaque avec les griffes. Le sphinx réalise une attaque avec ses griffes.

Téléportation (coûte 2 actions). Le sphinx se téléporte magiquement, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir à 36 mètres maximum.

Sort (coûte 3 actions). Le sphinx lance un sort choisi parmi sa liste de sorts préparés, utilisant l'emplacement prévu pour l'utilisation normale du sort.

Harpie

Créature monstrueuse de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 38 (7d8 + 7)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)

Sens Perception passive 10
Langues commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. La harpie réalise deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa massue.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Gourdin. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Chant de l'attirance. La harpie entonne une mélodie magique. Tout humanoïde ou géant à 90 mètres maximum de la harpie et qui peut entendre le chant doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 ou bien se retrouver charmé jusqu'à ce que le chant prenne fin. La harpie doit utiliser une action bonus lors de ses tours suivants pour prolonger le chant. Elle peut interrompre le chant à tout moment. Le chant s'interrompt si la harpie est incapable d'agir. Tant qu'elle est sous l'effet du charme, la cible est incapable d'agir et n'est pas affectée par le chant d'autres harpies. Si la cible charmée se trouve à plus de 1,50 mètre de la harpie, cette cible doit durant son tour se diriger vers la harpie par le chemin le plus direct. Elle ne peut éviter les attaques d'opportunités, mais peut refaire un jet de sauvegarde dès qu'elle pénètre une zone pouvant créer des dégâts (de la lave ou une fosse par exemple) ou dès qu'elle prend des dégâts provenant d'une autre source que la harpie. Une créature peut aussi relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours. Lorsque le jet de sauvegarde est réussi, l'effet du charme prend fin. Une cible ayant réussi son jet de sauvegarde est immunisée contre le chant de cette harpie pour les prochaines 24 heures.

Une harpie combine le corps, les jambes et les ailes d'un vautour et le torse, les bras et la tête d'une humaine. Sa douce mélodie a conduit d'innombrables aventuriers à leur perte.

Hezrou

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d10 + 65)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)	5 (-3)	12 (+1)	13 (+1)

Jets de sauvegarde For +7, Con +8, Sag +4
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Résistance à la magie. Le hezrou a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre les sorts et les effets magiques.

Puanteur. Toute créature débutant son tour dans un rayon de 3 mètres autour du hezrou doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée jusqu'au début de son prochain tour. Si elle réussit son jet de sauvegarde, la créature est immunisée à la puanteur des hezrous pour les prochaines 24 heures.

ACTIONS

Attaques multiples. Le hezrou effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants.

Hippogriffe

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Perception +5
Sens Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Vue aiguisée. Un hippogriffe a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'hippogriffe réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses griffes.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Un hippogriffe est une créature magique composée des ailes et des membres antérieurs d'un aigle, de l'arrière train d'un cheval, et d'une tête combinant les particularités de ces deux animaux.

Hobgobelin

Humanoïde (gobelinoïde) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 18 (cotte de mailles, bouclier)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues commun, gobelin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Avantage martial. Une fois par tour, un hobgobelin peut infliger 7 (2d6) dégâts supplémentaires à une créature s'il la touche à l'aide d'une attaque armée réussie à condition que cette créature se situe à 1,50 mètre ou moins d'un allié de l'hobgobelin qui ne soit pas incapable d'agir.

ACTIONS

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts tranchants, ou 6 (1d10 + 1) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +3 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Les hobgobelins sont de grands gobelinoïdes à la peau noir orangée ou rouge orangée. Un hobgobelin mesure le mérite suivant la force physique et les prouesses martiales, ne se souciant de rien d'autre que de la compétence et de l'astuce dans la bataille.

Homme-lézard

Humanoïde (homme-lézard) de taille M, neutre

Classe d'armure 15 (armure naturelle, bouclier)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3, Survie +5
Sens Perception Passive 13
Langues draconique
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Retenir son souffle. Un homme-lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes.

ACTIONS

Attaques multiples. Un homme-lézard réalise deux attaques au corps à corps, chacune avec une arme différente.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Gourdin lesté. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts contondants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou porté 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Bouclier à pointe. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Les homme-lézards sont des humanoïdes reptiliens primitifs qui se cachent dans les marais et les jungles. Défendant férocement leur territoire, ils tuent lorsque c'est nécessaire et font tout pour survivre.

Homme-poisson

Humanoïde (homme-poisson) de taille M, neutre

Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Perception +2
Sens Perception passive 12
Langues aquatique, commun
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Amphibien. Un homme-poisson peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m ou porté 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts perforants, ou 4 (1d8) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Les hommes-poissons sont des humanoïdes aquatiques dont la partie inférieure du corps est celle d'un poisson. Ils vivent en petites tribus sous les mers.

Homonculus

Créature artificielle de taille TP, neutre

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend les langues de son créateur mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Lien télépathique. Tant que le homonculus se trouve sur le même plan d'existence que son maître, il peut magiquement transmettre à son maître ce qu'il perçoit, et tous deux peuvent communiquer par télépathie.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Mais si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible est empoisonnée pendant 5 (1d10) minutes et est inconsciente tant qu'elle est empoisonnée par cette capacité.

Hydre

Créature monstrueuse de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 172 (15d12 + 75)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Perception +6
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 16
Langues -
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Retenir son souffle. Une hydre peut retenir son souffle durant 1 heure.

Têtes multiples. L'hydre a cinq têtes. Tant qu'elle a plus d'une tête, l'hydre a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les effets pouvant causer les états aveuglé, charmé, assourdie, effrayé, étourdi ou inconscient. Dès que l'hydre prend 25 points de dégâts ou plus en un seul tour, une de ses têtes meurt. Si toutes ses têtes sont tuées, l'hydre meurt. À la fin de son tour, pour chaque tête tuée depuis son dernier tour, il en repousse deux nouvelles, à moins que l'hydre ait reçu des dégâts de feu depuis son dernier tour. L'hydre récupère 10 points de vie pour chaque tête ayant repoussée de cette façon.

Têtes réactives. Pour chaque tête en plus de la première que l'hydre possède, elle obtient une réaction supplémentaire qui ne peut être utilisée que pour réaliser des attaques d'opportunités.

Toujours éveillée. Lorsque l'hydre dort, elle a toujours au moins une de ses têtes qui est éveillée.

ACTIONS

Attaques multiples. L'hydre peut attaquer avec sa morsure autant de fois qu'elle a de têtes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

L'hydre est une horreur reptilienne au corps de crocodile et aux multiples têtes qui surmontent des longs cous serpentins. Bien que ses têtes puissent être coupées, l'hydre les fait rapidement repousser de manière magique.

Kobold

Humanoïde (kobold) de taille P, loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (2d6 - 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	9 (-1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues commun, draconique
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. À la lumière du soleil, un kobold a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

Tactique de meute. Un kobold a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Fronde. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Les kobolds sont de lâches humanoïdes reptiliens qui ont pour habitude d'infester les donjons. Ils compensent leur inaptitude physique par leur grand talent à tendre des pièges.

Kraken

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 472 (27d20 + 189)
Vitesse 6 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	25 (+7)	22 (+6)	18 (+4)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +17, Dex +7, Con +14, Int +13, Sag +11
Immunités aux dégâts foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions effrayé, paralysé
Sens vision véritable 36 m, Perception passive 14
Langues comprend l'abyssal, le céleste, l'infernal, et le primaire mais ne peut pas parler, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 23 (50000 XP)

Amphibien. Le kraken peut respirer dans l'air aussi bien que sous l'eau.

Liberté de mouvement. Le kraken ignore les terrains difficiles, et les effets magiques ne peuvent pas réduire sa vitesse de déplacement ou l'entraver. Il peut dépenser 1,50 mètre de son déplacement pour s'échapper des entraves non magiques ou se libérer de la condition agrippé.

Monstre de siège. Le kraken inflige inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le kraken effectue trois attaques avec ses tentacules, il peut remplacer chacune d'elles par une action Catapultage.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 23 (3d8 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure agrippée par le kraken, la créature est engloutie, et n'est plus considérée comme agrippée. Tant qu'elle est engloutie par le kraken, la créature est aveuglée et entravée, elle possède un abri total contre les attaques et tout autre effet provenant de l'extérieur du kraken, et elle subit 42 (12d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du kraken. Si le kraken subit 50 dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature qu'il a engloutie, le kraken doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 25 à la fin de ce tour sous peine de régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, lesquelles se retrouvent à terre dans un rayon de 3 mètres autour du kraken. Si le kraken meurt, une créature avalée n'est plus considérée comme entravée par le kraken et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 4,50 mètres de déplacement, sortant à plat ventre.

Tentacule. Attaque au corps à corps avec une arme : +17 au toucher, allonge 9 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d6 + 10) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 18 pour s'échapper). Jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée, la cible est entravée. Le kraken possède 10 tentacules, chacune d'entre elles pouvant agripper une cible.

Catapultage. Une créature agrippée ou un objet tenu, de taille G ou inférieure, par le kraken est lancé à 18 mètres dans une direction aléatoire et jeté à terre. Si une cible lancée percute une surface solide, la cible subit 3 (1d6) dégâts contondants tous les 3 mètres parcourus dans les airs. Si la cible est lancée sur une autre créature, cette créature doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 18 sous peine de subir la même quantité de dégâts et d'être jetée à terre.

Tempête d'éclairs. Le kraken peut créer par magie trois éclairs, chacun d'entre eux pouvant frapper une cible que le kraken peut voir et se trouvant dans un rayon de 36 mètres de lui. Une cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, et subit 22 (4d10) dégâts de foudre en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le kraken peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le kraken récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Attaque de tentacule ou Catapultage. Le kraken effectue une attaque avec ses tentacules ou utilise son Catapultage.

Tempête d'éclairs (coûte 2 actions). Le kraken utilise sa Tempête d'éclairs.

Nuage d'encre (coûte 3 actions). Tant qu'il se trouve sous l'eau, le kraken expulse un nuage d'encre dans un rayon de 18 mètres. Le nuage contourne les angles des murs, et cette zone est fortement obscurcie pour toute créature à l'exception du kraken. Chaque créature, à l'exception du kraken, qui termine son tour dans le nuage doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 23, et subit 16 (3d10) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Un courant fort disperse le nuage d'encre, qui disparaît de toute façon à la fin du prochain tour du kraken.

Lamie

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d10 + 26)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +3, Perspicacité +4, Tromperie +7
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la lamie est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). Elle peut lancer les sorts suivants, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *déguisement* (n'importe quelle forme humanoïde), *image accomplie*
3/jour : *charme-personne, image miroir, scrutation, suggestion*
1/jour : *mission*

ACTIONS

Attaques multiples. La lamie effectue deux attaques : une avec ses griffes et une avec la dague ou le Toucher enivrant.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Dague. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Toucher enivrant. Attaque au corps à corps avec un sort : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : la cible est maudite par magie pendant 1 heure. Jusqu'à ce que la malédiction prenne fin, la cible a un désavantage aux jets de sauvegarde de Sagesse et à tous les jets de caractéristique.

Lémure

Fiélon (diable) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 7
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	5 (-3)	11 (+0)	1 (-5)	11 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts froid
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues comprend l'infernal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du lémure.

Renaissance infernale. Un lémure qui meurt dans les Neuf Enfers revient à la vie avec tous ses points de vie en 1d10 jours à moins qu'il n'ait été tué par une créature d'alignement Bon sous l'effet du sort *bénédiction* ou que son cadavre ait été aspergé d'eau bénite.

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Liche

Mort-vivant de taille M, tout alignement mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	16 (+3)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +10, Int +12, Sag +9
Compétences Arcanes +18, Histoire +12, Perception +9, Perspicacité +9
Résistances aux dégâts froid, foudre, nécrotique
Immunités aux dégâts poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 19
Langues commun et jusqu'à cinq autres langues
Facteur de puissance 21 (33000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si la liche échoue à un jet de sauvegarde, elle peut décider de transformer cet échec en réussite.

Rajeunissement. Si elle a un phylactère, une liche détruite récupère un nouveau corps au bout de 1d10 jours, regagnant ainsi tous ses points de vie et redevenant active. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre autour du phylactère.

Sorts. La liche est un lanceur de sorts de niveau 18. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 20, +12 au toucher pour les attaques avec un sort). La liche a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *manipulation à distance, prestidigitation, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *détection de la magie, projectile magique, bouclier, onde de choc*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de pensées, invisibilité, flèche acide de Melf, image miroir*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, contresort, dissipation de la magie, boule de feu*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (3 emplacements) : *brume mortelle, scrutation*
Niveau 6 (1 emplacement) : *désintégration, globe d'invulnérabilité*
Niveau 7 (1 emplacement) : *doigt de mort, changement de plan*
Niveau 8 (1 emplacement) : *domination universelle, mot de pouvoir d'étourdissement*
Niveau 9 (1 emplacement) : *mot de pouvoir de mort*

Résistance au renvoi. La liche a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à tout effet de renvoi des morts-vivants.

ACTIONS

Toucher paralysant. Attaque au corps à corps avec un sort : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts de froid. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 sous peine d'être paralysée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à cet effet de paralysie qui l'affecte si elle le réussit.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La liche peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La liche récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Sort mineur. La liche lance un sort mineur.

Toucher paralysant (coûte 2 actions). La liche utilise son Toucher paralysant.

Regard effrayant (coûte 2 actions). La liche fixe du regard une créature qu'elle peut voir dans un rayon de 3 mètres autour d'elle. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 18 contre la magie, sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible effrayée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde de la cible est un succès, ou si l'effet se termine pour elle, la cible est immunisée au regard de la liche pour les prochaines 24 heures.

Perturbation de la vie (coûte 3 actions). Toute créature non morte-vivante située dans un rayon de 6 mètres autour de la liche doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 18 contre la magie et subir 21 (6d6) dégâts nécrotiques si elle l'échoue, ou ne subir que la moitié des dégâts si elle le réussit.

Licorne

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 12
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	16 (+3)

Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, paralysé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues céleste, elfique, sylvestre, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Charge. Si la licorne se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts supplémentaires de type perforant. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la licorne est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 14). La licorne peut lancer de manière innée les sorts suivants, qui ne nécessitent aucune composante :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, druiderie, passage sans trace*
1/jour chacun : *apaisement des émotions, enchevêtrement, rejet du Mal et du Bien*

Résistance à la magie. La licorne a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et contre les effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme de la licorne sont magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. La licorne réalise deux attaques : une avec ses sabots et une avec sa corne.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Toucher guérisseur (3/jour). La licorne touche une autre créature avec sa corne. La cible récupère magiquement 11 (2d8 + 2) points de vie. De plus, le toucher soigne toutes les maladies et neutralise tous les poisons affectant la cible.

Téléportation (1/jour). La licorne se téléporte magiquement ainsi que jusqu'à trois créatures consentantes qu'elle peut voir à 1,50 mètre d'elle, y compris tous les équipements qu'ils revêtent ou transportent, dans un lieu dont la licorne est familière, à une distance maximale de 1,6 km.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La licorne peut effectuer 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois et uniquement à la fin du tour d'une autre créature. La licorne récupère les actions légendaires dépensées au début de son tour de jeu.

Sabots. La licorne effectue une attaque avec ses sabots.

Boucliers scintillant (coûte 2 actions). La licorne crée un champ magique scintillant autour d'elle ou d'une autre créature qu'elle peut voir à 18 m d'elle. La cible gagne un bonus de +2 à sa CA jusqu'à la fin du prochain tour de jeu de la licorne.

Soin personnel (coûte 3 actions). La licorne récupère magiquement 11 (2d8 + 2) points de vie.

Loup-garou

Humanoïde (humain métamorphe) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 sous forme humanoïde, 12 (armure naturelle) sous forme de loup ou hybride
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de loup)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +4
Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Sens Perception passive 14
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de loup)
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Métamorphe. Le loup-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser soit en un hybride mi-homme mi-loup, soit en loup, soit revenir à sa forme d'origine qui est humanoïde. Ses statistiques, sauf la CA, sont identiques quelle que soit sa forme. Toute pièce d'équipement qu'il porte ou qu'il transporte ne se transforme pas. Le loup-garou revient à sa forme d'origine s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup-garou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le loup-garou réalise deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou sa lance.

Morsure (forme de loup ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être atteinte de la lycanthropie du loup-garou.

Griffes (forme hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Lance (forme humanoïde uniquement). Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, ou 6 (1d8 + 2) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Un loup-garou est un prédateur sauvage qui peut prendre la forme d'un humanoïde, d'un loup ou d'un terrifiant hybride qui ressemble à un humanoïde très musclé au corps recouvert de poils mais dont la tête est celle d'un loup vorace.

Magmatique

Élémentaire de taille P, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 9 (2d6 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts feu
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues igné
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le magmatique est tué, il éclate dans une explosion de feu et de magma. Chaque créature située dans un rayon de 3 mètres autour de lui doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11. Elle subit 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite. Les objets inflammables qui ne sont pas portés ou transportés et situés dans la zone prennent feu.

Embrasement lumineux. Par une action bonus, le magmatique peut s'auto-enflammer ou éteindre ses flammes. Tant qu'il brûle, le magmatique émet une lumière vive dans un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres de plus.

ACTIONS

Contact. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature ou un objet inflammable, elle s'embrase. Jusqu'à ce qu'une créature utilise son action pour éteindre les flammes, la cible subit 3 (1d6) dégâts de feu à la fin de chacun de ses tours.

Mante obscure

Créature monstrueuse de taille P, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 3 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +3
Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Écholocation. La mante obscure ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Fausse apparence. Tant que la mante obscure reste inactive, il n'est pas possible de la distinguer d'un relief caverneux de type stalagmite ou stalactite.

ACTIONS

Écrasement. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants, et la mante obscure s'attache à la cible. Si la cible est une créature de taille M ou inférieure et que la mante obscure a l'avantage à son jet d'attaque, elle s'attache à la cible en avalant sa tête, et la cible est également aveuglée et incapable de respirer tant que la mante est attachée de la sorte. Tant qu'elle est attachée à la cible, la mante obscure ne peut attaquer aucune autre créature que celle sur laquelle elle est fixée, mais elle obtient l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature. La vitesse de la mante obscure tombe également à 0, et elle ne peut bénéficier d'un bonus à la vitesse de déplacement, cependant elle se déplace en même temps que la cible. Une créature peut détacher la mante obscure par une action en réussissant un jet de Force DD 13. Lors de son tour, la mante obscure peut se détacher d'elle-même de la cible en utilisant 1,50 mètre de sa vitesse de mouvement.

Aura ténébreuse (1/jour). Des ténèbres magiques s'étendent dans un rayon de 4,50 mètres autour de la mante obscure, se déplaçant avec elle et contournant les angles de mur. Les ténèbres restent tant que la mante obscure maintient sa concentration, jusqu'à 10 minutes (de la même manière que si elle se concentrait sur un sort). La vision dans le noir ne peut pas pénétrer ces ténèbres, et aucune lumière naturelle ne peut les percer. Si une partie des ténèbres rencontre une zone de lumière créée à partir d'un sort de niveau 2 ou inférieur, le sort produisant la lumière est dissipé.

Manteleur

Aberration de taille G, chaotique neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 78 (12d10 + 12)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues profond, commun des profondeurs
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Transfert de dégâts. Tant qu'il est attaché à une créature, le manteleur ne subit que la moitié des dégâts qui lui sont infligés (arrondis à l'entier inférieur), et la créature subit l'autre moitié.

Fausse apparence. Tant que le manteleur reste inactif sans que sa face ventrale soit exposée, il est impossible de le distinguer d'un manteau de cuir noir.

Sensibilité à la lumière. Tant qu'il est exposé à une lumière vive, le manteleur a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. La manteleur effectue deux attaques : une de morsure et une avec sa queue.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants, et si la cible est de taille G ou inférieure, la manteleur s'attache à elle. Si le manteleur a l'avantage à son jet d'attaque, il s'attache à la cible en avalant sa tête, ainsi la cible est également aveuglée et incapable de respirer tant que le manteleur est attaché. Tant qu'il est attaché à la cible, le manteleur ne peut effectuer cette attaque que contre cette cible, mais il obtient l'avantage aux jets d'attaque contre cette créature. Une créature, dont la cible, peut détacher le manteleur par une action en réussissant un jet de Force DD 16. Lors de son tour, le manteleur peut se détacher de lui-même de la cible en utilisant 1,50 mètre de son mouvement.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Gémissement. Toute créature située dans un rayon de 18 mètres autour du manteleur, qui peut l'entendre et qui n'est pas une aberration, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13, sous peine d'être effrayée jusqu'à la fin du prochain tour du manteleur. Si une créature réussit son jet de sauvegarde, elle devient immunisée au gémissement du manteleur pour les prochaines 24 heures.

Fantasmes (Recharge après un repos court ou long). Le manteleur crée magiquement trois copies illusoires de lui-même s'il n'est pas dans une zone de lumière vive. Les copies se déplacent avec lui et imitent ses actions, modifiant leurs positions de sorte que chaque copie paraisse être le véritable manteleur. Si le manteleur pénètre une zone de lumière vive, les copies disparaissent. À chaque fois qu'une créature cible le manteleur avec une attaque ou un sort nuisible alors qu'il reste des copies, la créature fait un jet aléatoire pour déterminer si elle cible le manteleur ou l'une de ses copies. Une créature n'est pas affectée par cet effet si elle ne peut pas voir ou si elle se sert d'un autre sens que la vue. Une copie a la même CA que le manteleur et utilise ses modificateurs de sauvegarde. Si une attaque touche une copie, ou si une copie échoue son jet de sauvegarde contre un effet qui inflige des dégâts, la copie disparaît.

Manticore

Créature monstrueuse de taille G, loyale mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 9 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	16 (+3)	17 (+3)	7 (-2)	12 (+1)	8 (-1)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues commun
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Refloraison de piquants. Une manticore possède une queue dotée de 24 piquants. Les piquants utilisés repoussent lorsque la manticore termine un repos long.

ACTIONS

Attaques multiples. La manticore réalise trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes, ou trois avec sa queue.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Piquant. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 30/60 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Une manticore possède une tête vaguement humanoïde, le corps d'un lion et les ailes d'un dragon. Sa longue queue se termine en une grappe de piquants mortels pouvant empaler une proie depuis une distance impressionnante.

Marilith

Fiélon (démon) de taille G, Chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 189 (18d10 + 90)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	20 (+5)	20 (+5)	18 (+4)	16 (+3)	20 (+5)

Jets de sauvegarde For +9, Con +10, Sag +8, Cha +10
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondants, perforants et tranchants non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision véritable 36 m, Perception passive 13
Langues abyssal, télépathie 36 m
Facteur de puissance 16 (15000 XP)

Résistance à la magie. Le marilith a l'avantage contre les sorts et autres effets magiques.

Armes magiques. Les attaques avec une arme du marilith sont magiques.

Réactif. Le marilith peut utiliser une réaction par tour de combat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le marilith réalise sept attaques : six avec ses épées longues et une avec sa queue.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts contondants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (DD 19 pour s'échapper). Tant qu'elle est agrippée, la cible est sous la condition entravée, et le marilith peut toucher automatiquement sa cible avec sa queue, mais ne peut pas attaquer d'autres cibles.

Téléportation. Le marilith peut se téléporter, ainsi que tout équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé jusqu'à 36 mètres de sa position.

RÉACTIONS

Parade. Le marilith ajoute 5 à sa CA contre une attaque au corps à corps qui le toucherait. Pour ce faire, il doit voir l'attaquant et avoir en main une arme de corps à corps.

Méduse

Créature monstrueuse de taille M, loyale mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 127 (17d8 + 51)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perception +4, Perspicacité +4, Tromperie +5
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues commun
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Regard pétrifiant. Si une créature débute son tour à 9 mètres ou moins de la méduse et que chacun peut voir l'autre, la méduse (si elle n'est pas incapable d'agir) peut forcer la créature à réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 14. En cas d'échec de 5 points ou plus, la créature est immédiatement pétrifiée. En cas de simple échec, elle commence à se changer en pierre et est entravée. Elle doit retenter le jet de sauvegarde à la fin de son prochain tour. En cas de succès, l'effet se termine. En cas d'échec, la créature est pétrifiée, jusqu'à ce qu'elle soit délivrée par un sort de *restauration suprême* ou par une magie similaire. À moins qu'elle ne soit surprise, une créature peut éviter le regard de la méduse pour éviter un jet de sauvegarde au début de son tour. Dans ce cas, elle ne pourra pas voir la méduse jusqu'au début de son prochain tour de jeu, et pourra encore choisir à ce moment d'éviter son regard. Si elle regarde la méduse entretemps, elle devra tenter immédiatement le jet de sauvegarde. Si la méduse voit son propre reflet à moins de 9 mètres dans des conditions de lumière vive, la méduse, du fait de sa malédiction, sera affectée par son propre regard.

ACTIONS

Attaques multiples. La méduse réalise soit trois attaques au corps à corps (une avec sa chevelure venimeuse et deux avec son épée courte), soit deux attaques à distance avec son arc long.

Chevelure venimeuse. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants + 14 (4d6) de poison.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc Long. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants + 7 (2d6) de poison.

Victime d'une terrible malédiction, la méduse à la chevelure venimeuse pétrifie tous ceux qui posent le regard sur elle, et les transforme en statues de pierre à la gloire de sa dépravation.

Méphite boueux

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 27 (6d6 + 6)
Vitesse 6 m, vol 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues aquatique, terreux
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de boue gluante. Chaque créature de taille M ou inférieure présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 sous peine d'être entravée jusqu'à la fin de son prochain tour.

Fausse apparence. Tant que le méphite reste inactif, il n'est pas possible de le distinguer d'un tas de boue ordinaire.

Actions

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Souffle boueux (Recharge 6). Le méphite éructe une boue visqueuse en direction d'une créature située à 1,50 mètre ou moins de lui. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, sous peine d'être entravée pendant 1 minute. Une créature peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet si elle le réussit.

Méphite fumeux

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, igné
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il laisse derrière lui un nuage de fumée qui remplit une sphère de 1,50 mètre de rayon centrée sur sa position. La zone sphérique est énormément obscurcie. Le vent disperse ce nuage, qui reste sinon en place pendant 1 minute.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière inné le sort *lumières dansantes*, sans avoir besoin de composante matérielle. Le Charisme est sa caractéristique de Sorts innés.

Actions

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Souffle de cendre (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de cendres fumantes. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine d'être aveuglée jusqu'à la fin du prochain tour du méphite.

Méphite gelé

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	13 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Compétences Discrétion +3, Perception +2
Vulnérabilités aux dégâts contondant, feu
Immunités aux dégâts froid, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, aquatique
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion d'éclats de glace. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subir 4 (1d8) dégâts tranchants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Fausse apparence. Tant que le méphite reste inactif, il n'est pas possible de le distinguer d'un morceau de glace ordinaire.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière inné le sort *nappe de brouillard*, sans avoir besoin de composante matérielle. Le Charisme est sa caractéristique de Sorts innés.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de froid.

Souffle de givre (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètre d'air glacial. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subir 5 (2d4) dégâts de froid en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Méphite magmatique

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 22 (5d6 + 5)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	12 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +3
Vulnérabilités aux dégâts froid
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues igné, terreux
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de lave. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subir 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Fausse apparence. Tant que le méphite reste inactif, il n'est pas possible de le distinguer d'un monticule de lave ordinaire.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière inné le sort *métal brûlant* (sauvegarde contre ses sorts DD 10), sans avoir besoin de composante matérielle. Le Charisme est sa caractéristique de Sorts innés.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle de feu (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètre de flammes. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11, et subir 7 (2d6) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Méphite poussiéreux

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 17 (5d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues aérien, terreux
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il éclate dans une explosion de poussière. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet d'aveuglement si elle réussit.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière inné le sort *sommeil*, sans avoir besoin de composante matérielle. Le Charisme est sa caractéristique de Sorts innés.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Souffle aveuglant (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètre de poussière aveuglante. Chaque créature dans la zone doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine d'être aveuglée pendant 1 minute. Une créature aveuglée peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à cet effet d'aveuglement si elle réussit

Méphite vaporeux

Élémentaire de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 10
Points de vie 21 (6d6)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues aquatique, igné
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Mort explosive. Lorsque le méphite meurt, il explose en un nuage de vapeur. Chaque créature présente dans un rayon de 1,50 mètre autour du méphite doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, sous peine de subir 4 (1d8) dégâts de feu.

Sorts innés (1/jour). Le méphite peut lancer de manière inné le sort *flou*, sans avoir besoin de composante matérielle. Le Charisme est sa caractéristique de Sorts innés.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts tranchants + 2 (1d4) dégâts de feu.

Souffle vaporeux (Recharge 6). Le méphite crache un cône de 4,50 mètres de vapeur brûlante. Chaque créature dans la zone doit effectuer un jet de sauvegarde de Dextérité DD 10, et subir 4 (1d8) dégâts de feu en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Merrow

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 3 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	15 (+2)	8 (-1)	10 (+0)	9 (-1)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues abyssal, aquatique
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Amphibien. Le merrow peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Attaques multiples. Le merrow réalise deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes ou avec le harpon.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Harpon. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. Si la cible est de taille TG ou inférieure, elle doit réussir un jet d'opposition de Force contre le merrow ou être tirée de 6 mètre vers le merrow.

Mimique

Créature monstrueuse (métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 4,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	15 (+2)	5 (-3)	13 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +5
Immunités aux dégâts acide
Immunités aux conditions à terre
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Métamorphe. La mimique peut utiliser son action pour prendre la forme d'un objet ou reprendre sa véritable forme (un aspect informe). Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte ou qu'elle transporte n'est pas transformé. Elle retrouve sa véritable forme lorsqu'elle meurt.

Substance adhésive (forme d'objet uniquement). La mimique adhère à tout ce qui la touche. Une créature de taille TG ou inférieure collée à la mimique est également agrippée par elle (DD 13 pour s'échapper). Les jets de caractéristique effectués pour s'échapper de cette prise ont un désavantage.

Fausse apparence (forme d'objet uniquement). Tant que la mimique reste inactive, elle est impossible à distinguer d'un objet ordinaire.

Lutteur. La mimique a l'avantage aux jets d'attaque effectués contre une créature qu'elle agrippe.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants. Si la mimique est sous forme d'objet, la cible est affectée par le trait Substance adhésive.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants + 4 (1d8) dégâts d'acide.

Minotaure

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 76 (9d10 + 27)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	6 (-2)	16 (+3)	9 (-1)

Compétences Perception +7
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 17
Langues abyssal
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Charge. Si le minotaure se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible reçoit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou être repoussée de 3 mètres et tomber à terre.

Mémoire de labyrinthe. Le minotaure se souvient parfaitement des chemins qu'il a empruntés.

Téméraire. Au début de son tour, le minotaure peut obtenir l'avantage à tous les jets d'attaque au corps à corps avec une arme pendant ce tour, mais les attaques contre lui ont l'avantage jusqu'au début de son prochain tour.

Actions

Grande hache. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Avec leurs fourrures tachées du sang des ennemis qu'ils ont vaincus, les minotaures sont d'imposants humanoïdes à tête de taureau dont les rugissements sont des cris de guerre qui terrifient le monde civilisé.

Minotaure squelette

Mort-vivant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 67 (9d10 + 18)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend l'abyssal mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le squelette se déplace d'au moins 3 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible reçoit 9 (2d8) dégâts perforants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 ou être repoussée de 3 mètres et tomber à terre.

Actions

Grande hache. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 17 (2d12 + 4) dégâts tranchants.

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Momie

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 11 (amure naturelle)
Points de vie 58 (9d8 + 18)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Sag +2
Vulnérabilités aux dégâts feu
Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues les langues qu'elle connaissait dans sa vie
Facteur de puissance 3 (700 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le seigneur momie peut utiliser son Regard d'épouvante et réaliser une attaque avec son Poing putréfiant.

Poing putréfiant. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants plus 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas regagner de points de vie, et ses points de vie maximums sont réduits de 10 (3d6) chaque 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximums de la cible à 0, la cible meurt et son corps devient poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort de *délivrance des malédictions* ou autre magie.

Regard d'épouvante. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans les 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 11 contre cette magie ou devenir effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible échoue de 5 ou plus, elle est de plus paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée du Regard d'épouvante de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.

Relevées par de sombres rituels funéraires et toujours enveloppées dans les linceuls de la mort, les momies traînent les pieds depuis des temples et des tombes perdus pour tuer tous ceux qui perturbent leur repos.

Naga corrupteur

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 75 (10d10 + 20)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	17 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Dex +6, Con +5, Sag +5, Cha +6
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues abyssal, commun
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

Renaissance. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et retrouve tous ses points de vie. Seul de un sort de *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Sorts. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique pour lancer des sorts est l'Intelligence (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Le naga n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de magicien suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *manipulation à distance, illusion mineure, rayon de givre*
Niveau 1 (4 emplacements) : *charme-personne, détection de la magie, sommeil*
Niveau 2 (3 emplacements) : *détection de pensées, immobilisation de personne*
Niveau 3 (3 emplacements) : *éclair, respiration aquatique*
Niveau 4 (3 emplacements) : *flétrissement, porte dimensionnelle*
Niveau 5 (2 emplacements) : *domination*

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, et subit 31 (7d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Naga gardien

Créature monstrueuse de taille G, loyal bon

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 127 (15d10 + 45)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +8, Con +7, Int +7, Sag +8, Cha +8
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions charmé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues céleste, commun
Facteur de puissance 10 (5900 XP)

Renaissance. S'il meurt, le naga revient à la vie en 1d6 jours et retrouve tous ses points de vie. Seul un sort de *souhait* peut empêcher ce trait de fonctionner.

Sorts. Le naga est un lanceur de sorts de niveau 11. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 16, +8 au toucher pour les attaques avec un sort). Le naga n'a besoin que des composantes verbales pour lancer ses sorts. Il a préparé les sorts de clerc suivants :

Sorts mineurs (à volonté) : *réparation, flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *injonction, soins, bouclier de la foi*
Niveau 2 (3 emplacements) : *apaisement des émotions, immobilisation de personne*
Niveau 3 (3 emplacements) : *malédiction, clairvoyance*
Niveau 4 (3 emplacements) : *bannissement, liberté de mouvement*
Niveau 5 (2 emplacements) : *colonne de feu, mission*
Niveau 6 (1 emplacement) : *vision lucide*

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Crachat empoisonné. Attaque à distance avec une arme : +8 au toucher, portée 4,50/9 m, une créature. *Dégâts* : la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, et subit 45 (10d8) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Nalfeshnee

Fiélon (démon) de taille G, Chaotique mauvais

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 184 (16d10 + 96)
Vitesse 6 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	10 (+0)	22 (+6)	19 (+4)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Con +11, Int +9, Sag +6, Cha +7
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision véritable à 36 m, perception passive 11
Langues abyssal, télépathie 36 m
Facteur de puissance 13 (10000 XP)

Résistance à la magie. Le nalfeshnee a l'avantage contre les sorts et autres effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nalfeshnee utilise nimbe d'horreur s'il le peut. Il réalise alors trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (3d6 + 5) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 32 (5d10 + 5) dégâts perforants.

Nimbe d'horreur (Recharge 5-6). Le nalfeshnee émet magiquement une lumière multicolore et scintillante. Toute créature située à moins de 4,50 mètres du nalfeshnee et qui peut voir cette lumière doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être effrayée pendant 1 minute. Les créatures affectées peuvent relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de leurs tours, un succès mettant fin à l'effet. Si une créature réussit son jet de sauvegarde ou si l'effet se termine pour elle, cette créature est immunisée aux effets de la nimbe d'horreur du nalfeshnee pour les 24 heures suivantes.

Téléportation. Le nalfeshnee peut se téléporter, ainsi que tout équipement qu'il porte ou transporte, vers un espace inoccupé qu'il peut voir, situé jusqu'à 36 mètres de sa position.

Nécrophage

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 14 (armure de cuir cloutée)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	15 (+2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Résistances aux dégâts nécrotique ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait dans sa vie
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Sensibilité à la lumière du soleil. À la lumière du soleil, le nécrophage a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nécrophage réalise deux attaques à l'épée longue ou deux attaques à l'arc long. Il peut utiliser Absorption d'énergie à la place d'une attaque à l'épée longue.

Absorption d'énergie. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 pour ne pas subir une diminution de ses points de vie maximums égale aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0. Un humanoïde tué par cette attaque se relève 24 heures plus tard comme un zombi sous le contrôle du nécrophage, à moins que l'humanoïde ne soit ramené à la vie ou que son corps ne soit détruit. Le nécrophage ne peut avoir plus de douze zombis sous son contrôle à un moment donné.

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants, ou 7 (1d10 + 2) dégâts tranchants si tenue à deux mains.

Arc long. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les nécrophages sont des morts-vivants humanoïdes intelligents qui ressemblent à des cadavres armés en armures. Ils ne se lassent jamais de poursuivre leur objectif de guerre éternelle contre les vivants.

Nielleux

Plante de taille P, neutre mauvais

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	13 (+1)	12 (+1)	4 (-3)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 9
Langues comprend le commun mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le nielleux reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbuste mort.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Un nielleux est une plante qui ressemble à un arbuste qui peut tirer ses racines hors du sol. Ses branches se tordent ensemble pour former une silhouette humanoïde avec une tête et des membres.

Nothic

Aberration de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d8 + 18)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	13 (+1)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Arcanes +3, Discrétion +5, Perception +2, Perspicacité +4
Sens vision véritable sur 36 m, Perception passive 12
Langues commun des profondeurs
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Vue aiguisée. Le nothic a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le nothic réalise deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Regard de putréfaction. Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 contre cette magie ou prendre 10 (3d6) dégâts nécrotiques.

Intuition mystérieuse. Le nothic prend pour cible une créature qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. La cible doit faire un jet d'opposition de Charisme (Tromperie) contre un jet de Sagesse (Perspicacité) du nothic. Si le nothic l'emporte, il apprend par magie un fait ou un secret de la cible. Si la cible est immunisée aux charmes, elle remporte automatiquement l'opposition.

Le nothic est une créature monstrueuse possédant de terribles griffes et un grand œil unique. S'il est poussé à la violence, il utilise son horrible regard pour putréfier la peau sur les os de ses ennemis.

Ogre

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 11 (armure de peau)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	7 (-2)	7 (-2)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues commun, géant
Facteur de puissance 2 (450 XP)

ACTIONS

Massue. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Les ogres ressemblent à des géants et sont connus pour leur caractère irritable. Lorsque sa rage est titillée, un ogre se déchaîne dans un accès de colère frustrée jusqu'à ne plus avoir d'objets ou de créatures à écraser.

Ogre zombi

Mort-vivant de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 8
Points de vie 85 (9d10 + 36)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	6 (-2)	18 (+4)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend le commun et le géant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou de coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Morgenstern. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Ombre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 16 (3d8 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4 (ou +6 dans une lumière faible ou dans les ténèbres)
Vulnérabilités aux dégâts radiant
Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions épuisement, effrayé, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Amorphe. L'ombre peut se déplacer au travers d'interstices pas plus larges que 2,50 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.

Dissimulation dans l'ombre. Tant qu'elle se trouve dans des ténèbres ou qu'elle est exposée à une lumière faible, l'ombre peut effectuer l'action Se cacher en utilisant une action bonus.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'elle est exposée à la lumière du soleil, l'ombre a un désavantage aux jets d'attaque, aux jets de caractéristique et aux jets de sauvegarde.

ACTIONS

Absorption de Force. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts nécrotiques, et la valeur de Force de la cible est réduite de 1d4. La cible meurt si cet effet réduit sa Force à 0. Sinon, la réduction de Force dure jusqu'à ce que la cible termine un repos court ou long. Si un humanoïde non mauvais meurt de cette attaque, une nouvelle ombre surgit de son corps 1d4 heures plus tard.

Oni

Géant de taille G, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (cotte de mailles)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 9 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	11 (+0)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	15 (+2)

Jets de sauvegarde Dex +3, Con +6, Sag +4, Cha +5
Compétences Arcanes +5, Perception +4, Tromperie +8
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive +4
Langues commun, géant
Facteur de puissance 7 (2900 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de l'oni est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 13). L'oni peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *ténèbres, invisibilité*
1/jour chacun : *charme-personne, cône de froid, état gazeux, sommeil*

Armes magiques. Les attaques avec une arme de l'oni sont magiques.

Régénération. L'oni récupère 10 points de vie au début de chacun de ses tours s'il lui reste au moins 1 point de vie.

ACTIONS

Attaques multiples. L'oni effectue deux attaques, avec ses griffes ou avec sa coutille.

Griffes (forme d'oni uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts tranchants.

Coutille. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts tranchants, ou 9 (1d10 + 4) dégâts tranchants sous forme de taille M ou P.

Changement de forme. L'oni se métamorphose magiquement en un humanoïde de taille P ou M, en un géant de taille G, ou retrouve sa véritable forme. Mise à part sa taille, ses statistiques restent les mêmes quelle que soit sa forme. La seule partie de son équipement qui est également transformée est sa coutille, qui se rétrécit avec lui et peut donc lui servir sous forme humanoïde. Si l'oni meurt, il retrouve sa véritable forme, et sa coutille retrouve sa taille normale.

Orque

Humanoïde (orque) de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de vie 15 (2d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	10 (+0)

Compétences Intimidation +2
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues commun, orque
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Agressif. Par une action bonus, l'orque peut se déplacer de sa vitesse vers une créature hostile qu'il peut voir.

ACTIONS

Grande hache. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d12 + 3) dégâts tranchants.

Javeline. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Les orques sont des humanoïdes sauvages qui ont une posture voutée, des visages grossiers et des dents proéminentes qui ressemblent à des défenses. Ils se rassemblent en tribus qui étanchent leur soif de sang en attaquant tous les humanoïdes qu'ils croisent.

Otyugh

Aberration de taille G, neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 114 (12d10 + 48)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	19 (+4)	6 (-2)	13 (+1)	6 (-2)

Jets de sauvegarde Con +7
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues otyugh
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Télépathie limitée. L'otyugh peut magiquement transmettre de simples messages et images à n'importe quelle créature dans un rayon de 36 mètres et qui peut comprendre une langue. Cette forme de télépathie ne permet pas à la créature qui reçoit le message de répondre télépathiquement.

ACTIONS

Attaques multiples. L'otyugh effectue trois attaques : une attaque de morsure et deux attaques avec ses tentacules.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d8 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre la maladie, sous peine d'être empoisonnée jusqu'à ce que la maladie soit soignée. À chaque fois que 24 heures viennent de s'écouler, la cible doit relancer ce jet de sauvegarde, réduisant ses points de vie maximums de 5 (1d10) en cas d'échec. Cette maladie est soignée en cas de succès. La cible meurt si la maladie réduit ses points de vie maximums à 0. Cette réduction des points de vie maximums de la cible est effective jusqu'à ce que la maladie soit soignée.

Tentacule. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts contondants + 4 (1d8) dégâts perforants. Si la cible est de taille M ou inférieure, elle est agrippée (évasion DD 13) et entravée jusqu'à ce qu'elle ne soit plus agrippée. L'otyugh a deux tentacules, chacune d'elle peut agripper une cible.

Frappe tentaculaire. L'otyugh frappe les créatures agrippées entre elles ou sur une surface solide. Chaque créature doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14, sous peine de subir 10 (2d6 + 3) dégâts contondants et être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour de l'otyugh. En cas de jet de sauvegarde réussi, les cibles ne subissent que la moitié des dégâts contondants et ne sont pas étourdies.

Ours-garou

Humanoïde (humain métamorphe) de taille M, neutre bon

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme d'ours et sous forme hybride.
Points de vie 135 (18d8 + 54)
Vitesse 9 m (12 m, escalade 9 m sous forme hybride et sous forme d'ours)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)

Compétences Perception +7
Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Sens Perception passive 17
Langues commun (ne peut pas parler sous forme d'ours)
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Métamorphe. L'ours-garou peut utiliser son action pour se transformer en un hybride humanoïde-ours de taille G ou en un ours de taille G, ou pour revenir à sa véritable forme (la forme humanoïde). Ses statistiques, autres que sa CA et sa taille, sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. L'ours-garou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Sous forme d'ours, l'ours garou effectue deux attaques avec ses griffes. Sous forme humanoïde, il effectue deux attaques avec la grande hache. Sous forme hybride, il peut attaquer comme un ours ou comme un humanoïde.

Morsure (forme d'ours ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d10 + 4) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie d'ours-garou.

Griffes (forme d'ours ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Grande hache (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d12 + 4) dégâts tranchants.

Ours-hibou

Créature monstrueuse de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	12 (+1)	17 (+3)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Vue et odorat aiguisés. L'ours-hibou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue ou à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours-hibou réalise deux attaques, l'une avec son bec et l'autre avec ses griffes.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts tranchants.

Croisement monstrueux entre un ours et un hibou géant, l'ours-hibou est réputé pour sa férocité et son agressivité, qui en font l'un des prédateurs les plus redoutés de la nature.

Oxydeur

Créature monstrueuse de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 27 (5d8 + 5)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	13 (+1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Odorat ferreux. Grâce à son odorat, l'oxydeur peut localiser avec précision les métaux ferreux se situant dans un rayon de 9 mètres autour de lui.

Oxydation. Toute arme non magique constituée de métal qui touche l'oxydeur se met à rouiller. Après avoir infligé les dégâts, l'arme subit une pénalité permanente et cumulative de -1 aux jets de dégâts. Si la pénalité arrive à -5, l'arme est détruite. Les munitions non magiques constituées de métal qui touchent l'oxydeur sont détruites après avoir infligé leurs dégâts.

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d8 + 1) dégâts perforants.

Antennes. L'oxydeur corrode un objet ferreux non magique qu'il peut voir se trouvant à 1,50 de lui. Si l'objet n'est pas porté ou transporté, le contact de ses antennes détruit 30 cm cube de celui-ci. Si l'objet est porté ou transporté par une créature, celle-ci peut réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 11 pour éviter le contact de l'oxydeur. Si l'objet touché est une armure ou un bouclier de métal porté ou transporté, il subit une pénalité permanente et cumulative de -1 à la CA qu'il offre. Une armure réduite à une CA de 10 ou un bouclier qui offre un bonus de +0 est détruit. Si l'objet touché est une arme métallique tenue en main, elle rouille comme décrit dans le trait Oxydation.

Pégase

Céleste de taille G, chaotique bon

Classe d'armure 12
Points de vie 59 (7d10 + 21)
Vitesse 18 m, vol 27 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	13 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Sag +4, Cha +3
Compétences Perception +6
Sens Perception passive 16
Langues comprend le céleste, le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Les chevaux ailés blancs connus sous le nom de pégase s'élèvent à travers les cieux, offrant une vision de grâce et de majesté.

Planétar

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 200 (16d10 + 112)
Vitesse 12 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	20 (+5)	24 (+7)	19 (+4)	22 (+6)	25 (+7)

Jets de sauvegarde Con +12, Sag +11, Cha +12
Compétences Perception +11
Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé, épuisement
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 21
Langues tous, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 16 (15000 XP)

Armes angéliques. Les attaques avec une arme du planétar sont magiques. Lorsque le planétar touche avec n'importe qu'elle arme, l'arme inflige 5d8 dégâts radiants supplémentaires (déjà inclus dans l'attaque).

Conscience divine. Le planétar sait quand il entend un mensonge.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du planétar est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 20). Le planétar peut lancer de manière innée les sorts suivants, qui ne nécessitent aucune composante matérielle :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, invisibilité* (personnel uniquement)
3/jour chacun : *barrière de lames, colonne de feu, rejet du Mal et du Bien, rappel à la vie*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat, nuée d'insectes*

Résistance à la magie. Le planétar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et contre les effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le planétar réalise deux attaques au corps à corps.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +12 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (4d6 + 7) dégâts tranchants plus 22 (5d8) dégâts radiants.

Toucher guérisseur (4/jour). Le planétar touche une autre créature. La cible récupère par magie 30 (6d8 + 3) points de vie et est guérie de toutes malédictions, maladies, poisons, aveuglement ou assourdissement.

Plésiosaure

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 68 (8d10 + 24)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Retenir son souffle. Le plésiosaure peut retenir son souffle durant 1 heure.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 14 (3d6 + 4) dégâts perforants.

Ce prédateur marin, reptile cousin des dinosaures, attaque toute créature qu'il rencontre. Son long cou flexible peut se balancer dans toutes les directions et infliger une puissante morsure.

Pouding noir

Vase de taille G, sans alignement

Classe d'armure 7
Points de vie 85 (10d10 + 30)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	5 (-3)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	1 (-5)

Immunités aux dégâts acide, froid, foudre, tranchant
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Amorphe. Le pouding peut se déplacer au travers d'espaces large de 2,50 cm sans être considéré comme passant dans un espace étroit.

Forme corrosive. Une créature qui touche le pouding ou le frappe au corps à corps, et se trouvant à 1,50 mètre ou moins de lui, subit 4 (1d8) dégâts d'acide. Toute arme non magique faite de métal ou de bois qui touche le pouding se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit une diminution permanente et cumulable de -1 aux dégâts. Si sa diminution atteint -5, l'arme est détruite. Une munition non magique faite de métal ou de bois et qui touche le pouding est détruite après avoir infligé ses dégâts. Le pouding peut absorber jusqu'à 5 cm d'épaisseur de bois ou de métal non magique en 1 tour.

Pattes d'araignée. Le pouding peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants + 18 (4d8) dégâts d'acide. De plus, une armure non magique portée par la cible est en partie dissoute et subit une diminution permanente et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si la diminution de CA fait tomber la CA de l'armure à 10.

RÉACTIONS

Division. Lorsqu'un pouding de taille M ou supérieure est touché par des dégâts de foudre ou des dégâts tranchants, il se divise en 2 nouveaux poudings s'il lui reste au moins 10 points de vie. Chaque nouveau pouding possède la moitié des points de vie de l'original, arrondis à l'entier inférieur. Les nouveaux poudings font une taille de moins que le pouding original.

Pseudodragon

Dragon de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 7 (2d4 + 2)
Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues comprend le commun et le draconique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sens aiguisés. Le pseudodragon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue, à l'ouïe, ou à l'odorat.

Résistance à la magie. Le pseudodragon a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Télépathie mineure. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées simples, des émotions, et des images par télépathie avec toutes les créatures capables de comprendre un langage se trouvant à 30 mètres ou moins de lui.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe inconsciente pour la même durée, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une autre créature utilise une action pour la réveiller.

PTÉRANODON

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Compétences Perception +1
Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Vol agile. Le ptéranodon ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : + 3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts perforants.

Ce reptile volant, cousin des dinosaures, n'a pas de dent, mais utilise à la place son bec pointu pour frapper une proie qui serait trop grosse à avaler d'un coup.

QUASIT

Fiélon (démon métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues abyssal, commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour prendre la forme d'une bête qui ressemble à une chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), un mille-pattes (12 m, escalade 12 m), ou un crapaud (12 m, nage 12 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Griffes (Morsure sous forme de bête). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature que le quasit choisit, se trouvant dans un rayon de 6 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le quasit est dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement qu'il porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

Rakshasa

Fiélon de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d8 + 52)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	17 (+3)	18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	20 (+5)

Compétences Perspicacité +8, Tromperie +10
Vulnérabilités aux dégâts perforant d'armes magiques maniées par une créature bonne
Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues commun, infernal
Facteur de puissance 13 (10000 XP)

Immunité magique partielle. Le rakshasa ne peut pas être affecté ou détecté par des sorts de niveaux 6 ou moins sauf s'il décide de l'être. Il a l'avantage aux jets de sauvegarde contre tous les autres sorts et effets magiques.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du rakshasa est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 18, +10 au toucher pour les attaques avec un sort). Le rakshasa peut lancer de manière innée les sorts suivants, qui ne nécessitent aucune composante :

À volonté : *déguisement, détection de pensées, illusion mineure, manipulation à distance*
3/jour chacun : *charme-personne, détection de la magie, image accomplie, invisibilité, suggestion*
1/jour chacun : *changement de plan, domination, vision lucide, vol*

ACTIONS

Attaques multiples. Le rakshasa réalise deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants, et si la cible est une créature elle est maudite. La malédiction magique prend effet à chaque fois que la cible effectue un repos court ou long, remplissant les pensées de la cible de visions et de songes horrifiques. La cible maudite ne tire aucun bénéfice à l'issue de son repos court ou long. La malédiction perdure jusqu'à ce qu'elle soit levée par un sort de *délivrance des malédictions* ou une magie équivalente.

Rat-garou

Humanoïde (humain métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 33 (6d8 + 6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Sens vision dans le noir à 18 m (forme de rat uniquement), Perception passive 12
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de rat)
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Métamorphe. Le rat-garou peut utiliser son action pour se transformer en un hybride humanoïde-rat ou en un rat géant, ou pour revenir à sa véritable forme (la forme humanoïde). Ses statistiques, autres que sa taille, sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat aiguisé. Le rat-garou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le rat-garou effectue deux attaques, une seule des deux peut être une attaque de morsure.

Morsure (forme de rat ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie de rat-garou.

Épée courte (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arbalète de poing (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 9/36 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Rejeton vampirien

Mort-vivant de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 82 (11d8 + 33)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Jets de sauvegarde Dex +6, Sag +3
Compétences Discrétion +6, Perception +3
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Régénération. Le rejeton vampirien récupère 10 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il n'est pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. Si le vampirien subit des dégâts radiants ou des dégâts via de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du vampirien.

Pattes d'araignée. Le rejeton vampirien peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Faiblesses de vampire. Le rejeton vampirien a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Le rejeton vampirien ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampirien subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante.

Un pieu dans le cœur. Le rejeton vampirien est détruit si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le vampirien subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de aractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples. Le rejeton vampirien effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts tranchants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampirien peut agripper la cible (évasion DD 13)

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampirien, incapable d'agir ou entravée. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants + 7 (2d6) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximums de la cible sont réduits d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le rejeton vampirien récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.

Rémorhaz

Créature monstrueuse de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 195 (17d12 + 85)
Vitesse 9 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	13 (+1)	21 (+5)	4 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Immunités aux dégâts feu, froid
Sens vision dans le noir à 18 m, perception des vibrations à 18 m, Perception passive 10
Langues —
Facteur de puissance 11 (7200 XP)

Corps brûlant. Une créature se trouvant à 1,50 mètre ou moins de la rémorhaz qui la touche ou réussit une attaque au corps à corps contre elle subit 10 (3d6) dégâts de feu.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +11 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 40 (6d10 + 7) dégâts perforants plus 10 (3d6) dégâts de feu. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 17). Jusqu'à la fin de l'agrippement, la cible est entravée, et la rémorhaz ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. La rémorhaz effectue une attaque de morsure contre une créature de taille M ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque réussit, la créature subit les dégâts de la morsure et est avalée, ce qui met fin à l'agrippement. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de la rémorhaz, et subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de jeu de la rémorhaz. Si la rémorhaz subit 30 points de dégâts ou plus en un seul tour de jeu de la part d'une créature avalée, la rémorhaz doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'elle a avalées, qui se retrouveront alors à terre, à 3 mètres ou moins de la rémorhaz. Si la rémorhaz meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre en utilisant 4,50 mètres de mouvement pour se retrouver à l'extérieur et à terre.

Roc

Créature monstrueuse de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 248 (16d20 + 80)
Vitesse 6 m, vol 36 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	10 (+0)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	9 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +4, Con +9, Sag +4, Cha +3
Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues —
Facteur de puissance 11 (7200 XP)

Vue aiguisée. Le roc a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. Le roc réalise deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 27 (4d8 + 9) dégâts perforants.

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +13 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 23 (4d6 + 9) dégâts tranchants, et la cible est agrippée (évasion DD 19). Jusqu'à la fin de l'agrippement, la cible est entravée, et le roc ne peut pas utiliser son attaque avec ses serres contre une autre cible.

Sahuagin

Humanoïde (sahuagin) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 9 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +5
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues sahuagin
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Frénésie sanguinaire. Le sahuagin a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Amphibie limitée. Le sahuagin peut respirer sur terre ou dans l'eau, mais il a besoin d'être immergé au moins une fois toutes les 4 heures pour éviter de s'étouffer.

Télépathie avec les requins. Le sahuagin peut prendre le contrôle magiquement de n'importe quel requin à 36 mètres de lui, en utilisant une forme limitée de télépathie

ACTIONS

Attaques multiples. Le sahuagin réalise deux attaques : une avec sa morsure et une avec ses griffes ou sa lance.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts tranchants.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m ou porté 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, ou 5 (1d8 + 1) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps.

Salamandre

Élémentaire de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d10 + 24)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	12 (+1)

Vulnérabilités aux dégâts froid
Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts feu
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues igné
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Corps brûlant. Une créature qui touche la salamandre ou la frappe lors d'une attaque au corps à corps en étant à 1,50 mètre ou moins de la salamandre subit 7 (2d6) dégâts de feu.

Armes brûlantes. Toute arme de corps à corps en métal que brandit la salamandre inflige 3 (1d6) dégâts de feu supplémentaires (ces dégâts sont inclus ci-dessous).

ACTIONS

Attaques multiples. La salamandre effectue deux attaques : une avec la lance et une avec sa queue.

Lance. Attaque au corps à corps ou à distance avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m ou portée 6/18 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants, ou 13 (2d8 + 4) dégâts perforants si tenue à deux mains pour faire une attaque au corps à corps, plus 3 (1d6) dégâts de feu.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts de feu, et la cible est agrippée (évasion DD 14). Tant qu'elle est agrippée, la cible est entravée, la salamandre peut automatiquement toucher la cible avec sa queue, et la salamandre ne peut plus effectuer d'attaque avec sa queue contre d'autres cibles.

Sanglier-garou

Humanoïde (humain métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 10 sous forme humanoïde, 11 (armure naturelle) sous forme de sanglier ou sous forme hybride
Points de vie 78 (12d8 + 24)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de sanglier)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	10 (+0)	11 (+0)	8 (-1)

Compétences Perception +2
Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Sens Perception passive 12
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de sanglier)
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Métamorphe. Le sanglier-garou peut utiliser son action pour se métamorphoser en un hybride sanglier-humanoïde ou en sanglier, ou retourner à sa forme originale, qui est la forme humanoïde. Ses statistiques, autres que la CA, sont les mêmes pour chaque forme. L'équipement qu'il porte sur lui et transporte n'est pas transformé. Le sanglier-garou retourne à sa véritable forme s'il meurt.

Charge (forme de sanglier ou hybride uniquement). Si le sanglier-garou se déplace d'au moins 4,50 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 sous peine d'être jetée à terre.

Férocité implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier-garou tombe à 0 point de vie après avoir subi 14 points de dégâts ou moins, il passe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Le sanglier-garou effectue deux attaques, mais une seule des deux peut être une attaque avec ses défenses.

Maillet (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Défenses (forme de sanglier ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 12 sous peine de contracter la lycanthropie de sanglier-garou.

Satyre

Fée de taille M, chaotique Neutre

Classe d'armure 14 (armure de cuir)
Points de vie 31 (7d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Perception +2, Représentation +6
Sens Perception passive 12
Langues commun, elfique, sylvestre
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Résistance à la magie. Le satyre a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : + 3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts contondants.

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : + 5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Les satyres sont des fées bruyantes qui ressemblent à des humains corpulents, mais dont les membres inférieurs sont couverts de fourrure et les pieds sont des sabots fendus comme ceux d'une chèvre. Ils batifolent au sein des forêts sauvages, conduits par la curiosité et l'hédonisme à parts égales.

Seigneur momie

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 97 (13d8 + 39)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	17 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde Con +8, Int +5, Sag +9, Cha +8
Compétences Histoire +5, Religion +5
Vulnérabilités aux dégâts feu
Immunités aux dégâts nécrotique, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, épuisement, effrayé, paralysé, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues les langages qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 15 (13000 XP)

Résistance à la magie. Le seigneur momie a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Renaissance. Un seigneur momie détruit retrouve un nouveau corps en 24 heures si son coeur est intact, récupérant tous ses points de vie et redevenant ainsi actif. Le nouveau corps apparaît à 1,50 mètre du coeur du seigneur momie.

Sorts. Le seigneur momie est un lanceur de sorts de niveau 10. Sa caractéristique pour lancer des sorts est la Sagesse (sauvegarde contre ses sorts DD 17, +9 au toucher pour les attaques avec un sort). Le seigneur momie a la liste suivante de sorts de clerc préparée :

Sorts mineurs (à volonté) : *flamme sacrée, thaumaturgie*
Niveau 1 (4 emplacements) : *bouclier de la foi, éclair guidé, injonction*
Niveau 2 (3 emplacements) : *arme spirituelle, immobilisation de personne, silence*
Niveau 3 (3 emplacements) : *animation des morts, dissipation de la magie*
Niveau 4 (3 emplacements) : *divination, gardien de la foi*
Niveau 5 (2 emplacements) : *contagion, nuée d'insectes*
Niveau 6 (1 emplacement) : *mise à mal*

ACTIONS

Attaques multiples. Le seigneur momie peut utiliser son Regard d'épouvante et réaliser une attaque de Poing putréfiant.

Poing putréfiant. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (3d6 + 4) dégâts contondants plus 21 (6d6) dégâts nécrotiques. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être frappée par la malédiction de la putréfaction de la momie. La cible de la malédiction ne peut pas regagner de points de vie, et ses points de vie maximums sont réduits de 10 (3d6) chaque 24 heures qui s'écoulent. Si la malédiction réduit les points de vie maximums de la cible à 0, la cible meurt et son corps devient poussière. La malédiction dure jusqu'à ce qu'elle soit supprimée par un sort de *délivrance des malédictions* ou autre magie.

Regard d'épouvante. La momie cible une créature qu'elle peut voir dans les 18 mètres autour d'elle. Si la cible peut voir la momie, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 16 contre cette magie ou devenir effrayée jusqu'à la fin du prochain tour de la momie. Si la cible échoue de 5 ou plus, elle est de plus paralysée pour la même durée. Une cible qui réussit le jet de sauvegarde est immunisée du Regard d'épouvante de toutes les momies (mais pas des seigneurs momies) pour les prochaines 24 heures.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le seigneur momie peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Une seule action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le seigneur momie récupère ses actions légendaires au début de son tour de jeu.

Attaques. Le seigneur momie réalise une attaque avec son Poing putréfiant ou son Regard d'épouvante.

Poussière aveuglante. De la poussière et du sable se mettent à tourbillonner par magie autour du seigneur momie. Toutes les créatures se trouvant à 1,50 mètre ou moins du seigneur momie doivent réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être aveuglées jusqu'à la fin de leur tour de jeu suivant.

Blasphème (coûte 2 actions). Le seigneur momie profère une parole blasphématoire. Chaque créature non morte-vivante se trouvant à 3 mètres ou moins du seigneur momie et étant capable d'entendre la parole magique doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 16 ou être étourdie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur momie.

Canalisation d'énergie négative (coûte 2 actions). Le seigneur momie déchaine par magie un torrent d'énergie négative. Les créatures se trouvant dans un rayon de 18 mètres autour du seigneur momie, incluant celles derrière

des coins ou des barrières, ne peuvent pas récupérer de points de vie jusqu'à la fin du tour de jeu suivant du seigneur momie.

Tourbillon de sable (coûte 2 actions). Le seigneur momie se transforme par magie en un tourbillon de sable, se déplace de 18 mètres, et retrouve sa forme originelle. Lorsqu'il est transformé en tourbillon, le seigneur momie est immunisé contre tous les dégâts, et il ne peut pas être agrippé, entravé, jeté à terre, étourdi, ou pétrifié. L'équipement porté ou transporté par le seigneur momie reste en sa possession.

Solar

Céleste de taille G, loyal bon

Classe d'armure 21 (armure naturelle)
Points de vie 243 (18d10 + 144)
Vitesse 15 m, vol 45 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
26 (+8)	22 (+6)	26 (+8)	25 (+7)	25 (+7)	30 (+10)

Jets de sauvegarde Int +14, Sag +14, Cha +17
Compétences Perception +14
Résistances aux dégâts radiant ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné, épuisement
Sens vision véritable à 36 m, Perception passive 24
Langues tous, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 21 (33000 XP)

Armes angéliques. Les attaques avec une arme du solar sont magiques. Lorsque le solar touche avec n'importe qu'elle arme, l'arme inflige 6d8 dégâts radiants supplémentaires (déjà inclus dans l'attaque).

Conscience divine. Le solar sait quand il entend un mensonge.

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés du solar est le Charisme (jet de sauvegarde contre ses sorts DD 25). Le solar peut lancer de manière innée les sorts suivants, qui ne nécessitent aucune composante matérielle :

À volonté : *détection du Mal et du Bien, invisibilité* (personnel uniquement)
3/jour chacun : *barrière de lames, rejet du Mal et du Bien, résurrection*
1/jour chacun : *communion, contrôle du climat*

Résistance à la magie. Le solar a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et contre les effets magiques.

Actions

Attaques multiples. Le solar réalise deux attaques d'épée à deux mains.

Épée à deux mains. Attaque au corps à corps avec une arme : +15 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (4d6 + 8) dégâts tranchants plus 27 (6d8) dégâts radiants.

Arc long Tueur. Attaque à distance avec une arme : +13 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 15 (2d8 + 6) dégâts perforants plus 27 (6d8) dégâts radiants. Si la cible est une créature qui a 100 points de vie ou moins, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou mourir.

Épée volante. Le solar lâche son épée à deux mains pour qu'elle flotte dans un espace inoccupé à 1,50 mètre de lui. Si le solar peut voir l'épée, il peut la commander mentalement en utilisant une action bonus pour qu'elle vole jusqu'à une distance de 15 mètres et réalise une attaque contre une cible ou retourne dans la main du solar. Si l'épée volante est ciblée par un effet, le solar est considéré comme étant en train de la tenir. L'épée volante tombe au sol si le solar meurt.

Toucher guérisseur (4/jour). Le solar touche une autre créature. La cible récupère par magie 40 (8d8 + 4) points de vie et est guérie de toutes malédictions, maladies, poisons, aveuglement ou assourdissement.

Actions légendaires

Le solar peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Seulement une action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le solar récupère ses actions légendaires utilisées au début de son tour de jeu.

Téléportation. Le solar se téléporte par magie, emportant avec lui l'équipement qu'il porte ou transporte, jusqu'à un espace inoccupé qu'il peut voir à 36 mètres maximum.

Explosion brûlante (coûte 2 actions). Le solar émet une énergie magique et divine. Toutes les créatures de son choix dans un rayon de 3 mètres doivent réaliser un jet de sauvegarde de Dextérité DD 23, ou subir 14 (4d6) dégâts de feu plus 14 (4d6) dégâts radiants en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Regard aveuglant (coûte 3 actions). Le solar prend pour cible une créature qu'il peut voir se trouvant à 9 mètres de lui. Si la cible peut voir, celle-ci doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 ou être aveuglée, jusqu'à ce qu'une magie, comme un sort de *restauration partielle*, lui restaure la vue.

Spectateur

Aberration de taille M, loyale neutre

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 39 (6d8 + 12)
Vitesse 0 m, vol 9 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	11 (+0)

Compétences Perception +6
Immunités aux conditions À terre
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 16
Langues profond, commun des profondeurs, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 3 (700 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : + 1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts perforants.

Rayons oculaire. Le spectateur peut lancer jusqu'à deux rayons oculaires, détaillés ci-dessous, sur une ou deux créatures qu'il peut voir dans un rayon de 27 mètres autour de lui. Chaque rayon ne peut être utilisé qu'une fois par tour.

1- Rayon de confusion. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou bien elle ne peut plus utiliser de réactions jusqu'à la fin de son prochain tour. Durant son tour, la cible ne peut se déplacer et utilise son action pour faire une attaque au corps à corps ou à distance contre une créature choisie au hasard et qui est à sa portée. Si la cible ne peut attaquer, elle ne fait rien durant son tour.

2- Rayon paralysant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou bien être paralysée pendant 1 minute. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite.

3- Rayon de peur. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 13 ou bien être effrayée durant 1 minute. La cible peut relancer son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le spectateur peut être vu par la cible, l'effet s'interrompant pour la cible en cas de succès.

4- Rayon de blessure. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 13, subissant 16 (3d10) dégâts nécrotiques en cas d'échec ou la moitié en cas de succès.

Création d'eau et de nourriture. Le spectateur peut créer magiquement suffisamment d'eau et de nourriture pour se sustenter durant 24 heures.

RÉACTIONS

Renvoi de sort. Si le spectateur réussit un jet de sauvegarde contre un sort, ou si une attaque magique le manque, le spectateur peut choisir une autre créature (dont celle qui a lancé le sort) qu'il peut voir dans un rayon de 9 mètres autour de lui. Le sort cible alors cette créature à la place du spectateur. Si le sort demandait un jet de sauvegarde, la créature doit en faire un. Si le sort était une attaque, un jet d'attaque est lancé contre la créature ciblée.

Un spectateur est une forme inférieure du tyrannoeil, une aberration infâme et mortelle. Il ressemble à une sphère flottante à la mâchoire béante, et possède un grand œil unique au centre de quatre pédoncules oculaires qui lancent des rayons mortels.

Spectre

Mort-vivant de taille M, chaotique mauvais

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	14 (+2)	11 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Résistances aux dégâts acide, froid, feu, foudre, tonnerre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts nécrotique, poison
Immunités aux conditions charmé, épuisement, entravé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, agrippé, inconscient
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues comprend toutes les langues qu'il connaissait de son vivant mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déplacement incorporel. Le spectre peut se déplacer au travers d'autres créatures et objets comme s'ils étaient des terrains difficiles. Le spectre subit 5 (1d10) dégâts de force s'il termine son tour à l'intérieur d'un objet.

Sensibilité à la lumière du soleil. Tant qu'il est exposé à la lumière du soleil, le spectre a un désavantage aux jets d'attaque et aux jets de Sagesse (Perception) basés sur la vue.

ACTIONS

Absorption d'énergie. Attaque au corps à corps avec un sort : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 10 (3d6) dégâts nécrotiques. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sans quoi ses points de vie maximums sont réduits d'un montant égal aux dégâts nécrotiques subis. Cette réduction dure jusqu'à ce que la créature termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.

Squelette

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes d'armure)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Strige

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	8 (-1)	6 (-2)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Absorption de sang. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la strige reste attachée à sa cible. Tant qu'elle est attachée, la strige n'attaque pas mais au début de chaque tour de la strige, la cible perd 5 (1d4 + 3) point de vie du fait qu'elle perde son sang. La strige peut se détacher en dépensant 1,50 mètre de mouvement, ce qu'elle fait une fois qu'elle a absorbé 10 points de vie de sang de la cible, ou lorsque cette dernière est morte. Toute créature, dont la cible, peut utiliser son action pour détacher la strige.

Cet horrible monstre ressemble à un croisement entre une grande chauve-souris et un moustique géant. Ses pattes se terminent par des pinces coupantes, et sa longue trompe en forme d'aiguille perfore l'air lorsque la strige cherche à se nourrir du sang de créatures vivantes.

Succube

Fiélon (métamorphe) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 66 (12d8 + 12)
Vitesse 9 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	17 (+3)	13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	20 (+5)

Compétences Discrétion +7, Perception +5, Perspicacité +5, Persuasion +9, Tromperie +9
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues abyssal, commun, infernal, télépathie à 18 m
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Lien télépathique. Le fiélon ignore la restriction de portée de sa télépathie quand il communique avec une créature qu'il a charmée. Les deux individus n'ont même pas besoin d'être sur le même plan d'existence.

Métamorphe. Le fiélon peut utiliser son action pour se métamorphoser en un humanoïde de taille P ou M, ou pour retrouver son apparence originale. Sans ses ailes, le fiélon perd sa capacité de vol. À part sa taille et sa vitesse de mouvement, ses statistiques sont les mêmes pour chaque forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa forme originale s'il meurt.

Actions

Griffes (forme fiélone uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Charme. Un humanoïde que le fiélon peut voir et qui se situe à 9 mètres de lui doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 15 ou être charmé par magie pendant 1 journée. La cible charmée obéit aux commandes verbales ou télépathiques du fiélon. Si la cible subit des dégâts ou reçoit un ordre suicidaire, celle-ci peut retenter le jet de sauvegarde, mettant fin à l'effet en cas de succès. Si le jet de sauvegarde de la créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit se termine, celle-ci devient immunisée au Charme du fiélon pendant les prochaines 24 heures. Le fiélon ne peut avoir qu'une cible charmée à la fois. S'il charme une autre cible, l'effet se termine.

Baiser corrupteur. Le fiélon embrasse une créature qu'il a charmée ou une créature volontaire. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 15 contre cette magie, subissant 32 (5d10 + 5) dégâts psychiques en cas d'échec, ou la moitié des dégâts en cas de succès. Les points de vie maximums de la cible sont diminués d'un montant égal aux dégâts subis. Cette diminution perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0.

Forme éthérée. Le fiélon pénètre dans le plan Éthéré à partir du plan Matériel, ou vice versa.

Sylvanien

Plante de taille TG, chaotique bon

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 138 (12d12 + 60)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	8 (-1)	21 (+5)	12 (+1)	16 (+3)	12 (+1)

Résistances aux dégâts contondant, perforant
Vulnérabilités aux dégâts feu
Sens perception passive 13
Langues commun, druidique, elfique, sylvestre
Facteur de puissance 9 (5000 XP)

Apparence trompeuse. Tant que le sylvanien reste immobile, il ne peut être distingué d'un arbre ordinaire.

Monstre de siège. Le sylvanien inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'il attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. Le sylvanien réalise deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 16 (3d6 + 6) dégâts contondants.

Rocher. Attaque à distance avec une arme : +10 au toucher, portée 18/54 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d10 + 6) dégâts contondants.

Animation des arbres (1/jour). Le sylvanien anime magiquement un ou deux arbres qu'il peut voir à 18 m de lui. Ces arbres ont les mêmes statistiques que le sylvanien, hormis qu'ils ont une Intelligence et une Sagesse de 1, qu'ils ne peuvent pas parler, et qu'ils ne disposent que de l'action Coup. Un arbre animé agit comme un allié du sylvanien. L'arbre reste animé pendant 1 jour ou jusqu'à ce qu'il meure ; jusqu'à ce que le sylvanien meure ou qu'il soit à plus de 36 mètres de l'arbre ; ou jusqu'à ce que le sylvanien utilise une action bonus pour le transformer à nouveau en arbre inanimé. Dans ce cas l'arbre s'enracine s'il en a la possibilité.

Tarasque

Créature monstrueuse (titan) de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 25 (armure naturelle)
Points de vie 676 (33d20 + 330)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
30 (+10)	11 (+0)	30 (+10)	3 (-4)	11 (+0)	11 (+0)

Jets de sauvegarde Int +5, Sag +9, Cha +9
Immunités aux dégâts feu, poison ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux conditions charmé, effrayé, empoisonné, paralysé
Sens vision aveugle à 36 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 30 (155000 XP)

Résistance légendaire (3/jour). Si la tarasque échoue à un jet de sauvegarde, elle peut choisir à la place de le réussir.

Résistance à la magie. La tarasque a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Carapace réfléchissante. À chaque fois que la tarasque est ciblée par un sort de *projectile magique*, un sort dont l'aire d'effet est une ligne, ou un sort requérant un jet d'attaque à distance, lancez un d6. De 1 à 5, la tarasque n'est pas affectée. Sur un 6, la tarasque n'est pas affectée, et l'effet est renvoyé vers le lanceur de sorts comme s'il provenait de la tarasque, le lanceur devenant donc la cible.

Monstre de siège. La tarasque inflige le double des dégâts aux objets et structures qu'elle attaque.

ACTIONS

Attaques multiples. La tarasque peut utiliser sa Présence effrayante. Elle réalise ensuite cinq attaques : une avec sa morsure, deux avec ses griffes, une avec ses cornes, et une avec sa queue. Elle peut utiliser Engloutissement à la place de sa morsure.

Cornes. Attaque au corps à corps avec une arme : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 32 (4d10 + 10) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +19 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 28 (4d8 + 10) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +19 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 36 (4d12 + 10) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle est agrippée (évasion DD 20). Jusqu'à ce que la lutte cesse, la créature est entravée, et la tarasque ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +19 au toucher, allonge 6 m, une cible. *Dégâts* : 24 (4d6 + 10) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 20 ou être jetée à terre.

Présence effrayante. Chaque créature choisie par la tarasque, se trouvant à 36 mètres d'elle et consciente de sa présence, doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 ou être effrayée pendant 1 minute. Une créature peut retenter le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si la tarasque est dans la ligne de vue, mettant fin à l'effet qu'elle subit en cas de succès. Si le jet de sauvegarde d'une créature est réussi ou que l'effet qu'elle subit prend fin, celle-ci devient immunisée à la Présence effrayante de la tarasque pendant les prochaines 24 heures.

Engloutissement. La tarasque effectue une attaque de morsure contre une créature de taille G ou inférieure qu'elle agrippe. Si l'attaque réussit, la créature subit les dégâts de la morsure et est avalée, ce qui met fin à l'agrippement. Une fois avalée, la créature est aveuglée et entravée, bénéficie d'un abri total contre les attaques et effets émanant de l'extérieur de la tarasque, et subit 56 (16d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de la tarasque. Si la tarasque subit 60 points de dégâts ou plus en un seul tour de la part d'une créature avalée, la tarasque doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 20 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'elle a avalées, qui se retrouveront alors à terre, à 3 mètres ou moins de la tarasque. Si la tarasque meurt, une créature avalée n'est plus entravée et peut s'échapper du cadavre en utilisant 9 mètres de mouvement pour se retrouver à l'extérieur et à terre.

ACTIONS LÉGENDAIRES

La tarasque peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Seulement une action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. La tarasque récupère ses actions légendaires utilisées au début de son tour de jeu.

Attaque. La tarasque réalise une attaque avec ses griffes ou avec sa queue.

Déplacement. La tarasque se déplace de la moitié de sa vitesse.

Mastication (coûte 2 actions). La tarasque réalise une attaque de morsure ou utilise Engloutissement.

La légendaire tarasque est probablement le monstre le plus redouté du plan Matériel. Il est largement admis qu'une seule de ces créatures existe, même si personne ne peut prédire où et quand elle va frapper. Bipède et couverte d'écailles, la tarasque mesure quinze mètres de haut et vingt mètres de long, et pèse plusieurs centaines de tonnes. Elle se tient tel un oiseau de proie, penchée en avant et utilisant sa queue puissante pour maintenir son équilibre.

Tertre errant

Plante de taille G, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 136 (16d10 + 48)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	8 (-1)	16 (+3)	5 (-3)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +2
Résistances aux dégâts froid, feu
Immunités aux dégâts foudre
Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, épuisement
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Absorption de foudre. Lorsque le tertre errant est affecté par des dégâts de foudre, il ne subit aucun dégât et récupère un nombre de points de vie égal au montant des dégâts de foudre.

ACTIONS

Attaques multiples. Le tertre errant effectue deux attaques de coup. Si ces deux attaques touchent une cible de taille M ou inférieure, la cible est agrippée (évasion DD 14), et le tertre errant utilise son Enveloppement sur la cible.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants.

Enveloppement. Le tertre errant engloutit une créature de taille M ou inférieure qu'il a agrippée. La cible engloutie est aveuglée, entravée, incapable de respirer, et elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 au début de chacun des tours du tertre errant sous peine de subir 13 (2d8 + 4) dégâts contondants. Si le tertre errant se déplace, la cible engloutie se déplace avec lui. Le tertre errant ne peut contenir qu'une seule créature engloutie à la fois.

Thallophyte violette

Plante de taille M, sans alignement

Classe d'armure 5
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	1 (-5)	10 (+0)	1 (-5)	3 (-4)	1 (-5)

Immunités aux conditions aveuglé, assourdi, effrayé
Sens vision aveugle à 9 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 6
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Fausse apparence. Tant que la thallophyte violette reste inactive, on ne peut pas la distinguer d'un champignon ordinaire.

ACTIONS

Attaques multiples. La thallophyte effectue 1d4 attaques de Contact pourrissant.

Contact pourrissant. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d8) dégâts nécrotiques.

Tigre-garou

Humanoïde (humain métamorphe) de taille M, neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 120 (16d8 + 48)
Vitesse 9 m (12 m sous forme de tigre)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Immunités aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 15
Langues commun (ne peut pas parler sous forme de tigre)
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Métamorphe. Le tigre-garou peut utiliser son action pour se transformer en un hybride humanoïde-tigre ou en un tigre, ou pour revenir à sa véritable forme (la forme humanoïde). Ses statistiques, autres que sa taille, sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé. Il retrouve sa forme véritable s'il meurt.

Odorat et ouïe aiguisés. Le tigre-garou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'odorat ou sur l'ouïe.

Bond (forme de tigre ou hybride uniquement). Si le tigre-garou se déplace d'au moins 4,50 mètres en ligne droite vers une cible, puis la touche lors d'une attaque avec ses griffes dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre-garou peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Attaques multiples (forme humanoïde ou hybride uniquement). Sous forme d'humanoïde, le tigre-garou effectue deux attaques avec le cimeterre ou deux attaques avec l'arc long. Sous forme hybride, il peut agir comme en forme humanoïde ou effectuer deux attaques avec ses griffes.

Morsure (forme de tigre ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants. Si la cible est un humanoïde, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 sous peine d'être atteinte de la lycanthropie de tigre-garou.

Griffes (forme de tigre ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Cimeterre (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Arc long (forme humanoïde ou hybride uniquement). Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 45/180 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Tormante

Fiélon de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 17 (armure naturelle)
Points de vie 112 (15d8 + 45)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences Discrétion +6, Perception +6, Perspicacité +6, Tromperie +7
Résistances aux dégâts froid, feu ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux conditions charmé
Sens vision dans le noir 36 m, Perception passive 16
Langues abyssal, commun, infernal, primaire
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Sorts innés. La caractéristique de Sorts innés de la tormante est le Charisme (sauvegarde contre ses sorts DD 14, +6 au toucher pour les attaques avec un sort). Elle peut lancer les sorts suivants de manière innée, sans avoir besoin de composantes matérielles :

À volonté : *détection de la magie, projectile magique*
2/jour chacun : *changement de plan* (personnel uniquement), *rayon affaiblissant, sommeil*

Résistance à la magie. La tormante a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués pour résister à des sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Griffes (forme de tormante uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Changement de forme. La tormante peut se transformer magiquement en une femelle humanoïde de taille M ou P, et ou retrouver sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme. L'équipement qu'elle porte ou transporte n'est pas transformé. Elle retrouve sa véritable forme si elle meurt.

Passage dans l'éther. La tormante passe du plan Éthéré au plan Matériel, ou vice versa. Pour ce faire, la tormante doit avoir en sa possession une cardioline.

Invasion cauchemardesque (1/jour). Tant qu'elle se trouve dans le plan Éthéré, la tormante touche par magie un humanoïde en train de dormir dans le plan Matériel. Un sort de *protection contre le Mal et le Bien* lancé sur la cible empêche ce contact, comme le ferait un cercle magique. Tant qu'elle reste en contact, la créature a des visions d'épouvante. Si ces visions durent pendant au moins 1 heure, la cible ne gagne aucun bénéfice de son repos, et ses points de vie maximums sont réduits de 5 (1d10). Si cet effet réduit le nombre des points de vie maximums de la cible à 0, la cible meurt, et si la cible était mauvaise, son âme est piégée dans la besace aux âmes de la tormante. La réduction des points de vie maximums de la cible perdure jusqu'à ce qu'elle soit annulée par un sort de *restauration suprême* ou toute autre magie similaire.

Torve

Humanoïde (torve) de taille M, neutre mauvais

Classe d'armure 11
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	8 (-1)	6 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Discrétion +3, Perception +3
Immunités aux conditions aveuglé
Sens vision aveugle 9 m ou 3 m tant qu'il est assourdi (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 13
Langues commun des profondeurs
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sens aveugles. Le torve ne peut pas utiliser sa vision aveugle tant qu'il est assourdi et a perdu son odorat.

Odorat et ouïe aiguisés. Le torve a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) basés sur l'ouïe ou sur l'odorat.

Camouflage dans les rochers. Le torve a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

ACTIONS

Gourdin d'os hérissé de pointes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts contondants + 2 (1d4) dégâts perforants.

Traqueur invisible

Élémentaire de taille M, neutre

Classe d'armure 14
Points de vie 104 (16d8 + 32)
Vitesse 15 m, vol 15 m (stationnaire)

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	19 (+4)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Compétences Discrétion +10, Perception +8
Résistances aux dégâts contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, agrippé, paralysé, pétrifié, empoisonné, à terre, entravé, inconscient
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 18
Langues aérien, comprend le commun mais ne peut pas le parler
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Invisibilité. Le traqueur est invisible.

Traqueur irréprochable. Le traqueur reçoit une cible de la part de son invocateur. Le traqueur connaît la direction et la distance qui le sépare de sa cible tant qu'ils se trouvent tous les deux dans le même plan d'existence. Le traqueur sait également où se trouve son invocateur.

ACTIONS

Attaques multiples. Le traqueur invisible effectue deux attaques de coup.

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants.

Triceratops

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 95 (10d12 + 30)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Charge renversante. Si le tricératops se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature, puis la touche lors d'une attaque avec sa corne dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le triceratops peut faire une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

ACTIONS

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 24 (4d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Des dinosaures herbivores les plus agressifs, le triceratops possède de grandes cornes et une vitesse redoutable, qu'il utilise pour encorner et piétiner à mort ses prédateurs.

Troll

Géant de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 84 (8d10 + 40)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	7 (-2)	9 (-1)	7 (-2)

Compétences Perception +2
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 12
Langues géant
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Odorat aiguisé. Le troll a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui s'appuient sur l'odorat.

Régénération. Le troll régénère 10 points de vie au début de son tour. Si le troll prend des dégâts d'acide ou de feu, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du troll. Le troll ne meurt que s'il commence son tour avec 0 point de vie et ne se régénère pas.

ACTIONS

Attaques multiples. Le troll réalise trois attaques : une avec sa morsure et deux avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants.

Redoutables géants à la peau verte, les trolls mangent tout ce qu'ils peuvent attraper et dévorer. Seuls l'acide et le feu peuvent arrêter les propriétés régénératrices de la chair d'un troll.

Tyrannosaure Rex

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 136 (13d12 + 52)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
25 (+7)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	9 (-1)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 8 (3900 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le tyrannosaure réalise deux attaques : l'une avec sa morsure et une avec sa queue. Il ne peut pas faire les deux attaques contre la même cible.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 33 (4d12 + 7) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille M ou plus petite, elle est agrippée (évasion DD 17). Jusqu'à la fin de l'agrippement, la cible est entravée, et le tyrannosaure ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 20 (3d8 + 7) dégâts contondants.

Cet énorme dinosaure prédateur terrorise toutes les autres créatures sur son territoire. Il poursuit tout ce qu'il pense pouvoir manger, et il y a peu de créatures qu'il n'essayera pas de dévorer entière.

Vampire

Mort-vivant (métamorphe) de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 16 (armure naturelle)
Points de vie 144 (17d8 + 68)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	18 (+4)	18 (+4)	17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)

Jets de sauvegarde Dex +9, Sag +7, Cha +9
Compétences Discrétion +9, Perception +7
Résistances aux dégâts nécrotiques ; contondants, perforants et tranchants d'attaques non magiques
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 17
Langues les langues qu'il connaissait de son vivant
Facteur de puissance 13 (10000 XP)

Métamorphe. Si le vampire n'est pas au soleil ou dans une étendue d'eau courante, il peut utiliser son action pour se métamorphoser en une chauve-souris de taille TP ou en un nuage de brouillard de taille M, ou reprendre sa véritable forme. Tant qu'il est sous forme de chauve-souris, le vampire ne peut pas parler, sa vitesse de déplacement au sol tombe à 1,50 m, mais il obtient une vitesse de vol de 9 mètres. Ses statistiques, autres que sa taille et sa vitesse, restent inchangées. Tout ce qu'il porte sur lui est transformé avec lui, contrairement à ce qu'il transporte. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt. Tant qu'il est sous forme brumeuse, le vampire ne peut effectuer aucune action, parler ou manipuler un objet. Il est en apesanteur, obtient une vitesse de vol de 6 mètres, peut rester en vol stationnaire, pénétrer dans

l'espace d'une créature hostile et s'y arrêter. De plus, si de l'air peut passer par un petit espace, le nuage de brume le peut également sans être considéré comme passant dans un espace étroit. Le nuage ne peut pas pénétrer dans l'eau. Il a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force, Dextérité et Constitution, et est immunisé à tous les dégâts non magiques, à l'exception des dégâts qu'il subit du soleil.

Résistance légendaire (3/jour). Si le vampire échoue à un jet de sauvegarde, il peut choisir de le réussir automatiquement.

Évasion brumeuse. Lorsqu'il tombe à 0 point de vie en dehors de sa tombe, le vampire se transforme en un nuage de brume (comme avec le trait Métamorphe) plutôt que de tomber inconscient, à condition qu'il ne soit pas exposé à la lumière du soleil ou dans une étendue d'eau courante. S'il ne peut pas se transformer, il est détruit. Tant qu'il est à 0 point de vie sous forme brumeuse, il ne peut pas retrouver sa forme de vampire, il doit impérativement atteindre sa tombe dans les 2 heures, ou être détruit. Dès qu'il atteint sa tombe, il retrouve sa forme vampirique. Il est alors paralysé jusqu'à ce qu'il récupère au moins 1 point de vie. Après être resté 1 heure dans sa tombe avec 0 point de vie, le vampire récupère 1 point de vie.

Régénération. Le vampire récupère 20 points de vie au début de son tour s'il lui reste au moins 1 point de vie et qu'il n'est ni exposé à la lumière du soleil, ni au sein d'une étendue d'eau courante. Si le vampire subit des dégâts radiants ou des dégâts via de l'eau bénite, ce trait ne fonctionne pas au début du prochain tour du vampire.

Pattes d'araignée. Le vampire peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Faiblesses de vampire. Le vampire a les faiblesses suivantes :

Interdiction. Le vampire ne peut pas entrer dans une résidence sans y avoir été invité par l'un de ses occupants.

Détruit par les étendues d'eau courante. Le vampire subit 20 dégâts d'acide lorsqu'il termine son tour au sein d'une étendue d'eau courante.

Un pieu dans le cœur. Si une arme perforante faite de bois est enfoncée dans son cœur alors qu'il est incapable d'agir dans sa tombe, le vampire devient paralysé jusqu'à ce que ce pieu soit retiré.

Hypersensibilité à la lumière du soleil. Le vampire subit 20 dégâts radiants lorsqu'il débute son tour à la lumière du soleil. Tant qu'il est sous la lumière du soleil, il a un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique.

ACTIONS

Attaques multiples (forme de vampire uniquement). Le vampire effectue deux attaques, mais seule l'une des deux peut être une attaque de morsure.

Coup (forme de vampire uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts contondants. Plutôt que d'infliger des dégâts, le vampire peut agripper la cible (évasion DD 18)

Morsure (forme de vampire ou de chauve-souris uniquement). Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une créature consentante ou une créature agrippée par le vampire, incapable d'agir ou entravée. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts perforants + 10 (3d6) dégâts nécrotiques. Les points de vie maximums de la cible sont réduits d'un montant égal à la quantité de dégâts nécrotiques subis, et le vampire récupère un nombre de points de vie équivalent. Cette réduction perdure jusqu'à ce que la cible termine un repos long. La cible meurt si cet effet réduit ses points de vie maximums à 0. Un humanoïde abattu de la sorte puis enterré se relève la nuit suivante en tant que rejeton vampirien sous le contrôle du vampire.

Charme. Le vampire cible un humanoïde qu'il peut voir et à 9 mètres maximum de lui. Si la cible peut voir le vampire, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Sagesse DD 17 contre cette capacité magique, sous peine d'être charmée par le vampire. Une fois charmée, la cible voit le vampire comme un véritable ami qu'elle doit écouter et protéger. Bien que la cible ne soit pas sous le contrôle du vampire, elle prend les requêtes et les actions du vampire de la façon la plus favorable qui soit, et elle est une cible consentante pour l'attaque de morsure du vampire. À chaque fois que le vampire ou un compagnon du vampire fait quelque chose de nuisible à la cible, elle peut retenter un jet de sauvegarde, mettant un terme au charme qui l'affecte en cas de succès. Sinon l'effet dure 24 heures ou jusqu'à ce que le vampire soit détruit, sur un autre plan d'existence que celui de la cible, ou utilise une action bonus pour mettre fin à l'effet.

Enfants de la nuit (1/jour). Le vampire appelle magiquement à lui 2d4 nuées de chauves-souris ou de rats, à condition que le soleil ne soit pas encore levé. S'il est à l'extérieur, le vampire peut choisir d'appeler à la place 3d6 loups. Les créatures appelées arrivent en 1d4 tours, agissant tels des alliés du vampire et obéissant à ses commandes verbales. Les bêtes restent 1 heure, jusqu'à ce que le vampire meure, ou jusqu'à ce que le vampire utilise une action bonus pour les congédier.

ACTIONS LÉGENDAIRES

Le vampire peut exécuter 3 actions légendaires, en choisissant parmi les options suivantes. Seulement une action légendaire peut être utilisée à la fois, et seulement à la fin du tour d'une autre créature. Le vampire récupère ses actions légendaires utilisées au début de son tour de jeu.

Déplacement. Le vampire se déplace de sa vitesse sans provoquer d'attaque d'opportunité.

Coup. Le vampire effectue une attaque de coup.

Morsure (coûte 2 actions). Le vampire effectue une attaque de morsure.

VASE GRISE

Vase de taille M, sans alignement

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 3 m, escalade 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	1 (-5)	6 (-2)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2
Résistances aux dégâts acide, froid, feu
Immunités aux conditions aveuglé, charmé, assourdi, épuisement, effrayé, à terre
Sens vision aveugle à 18 m (aveugle au-delà de ce rayon), Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Amorphe. La vase peut se déplacer au travers d'interstices pas plus larges que 2,50 cm sans être considérée comme se déplaçant dans un espace étroit.

Corrosion du métal. Toute arme non magique faite de métal qui touche la vase se corrode. Après avoir infligé ses dégâts, l'arme subit un malus permanent et cumulable de -1 aux jets de dégâts. Si la pénalité atteint -5, l'arme est détruite. Des munitions non magiques faites de métal qui touchent la vase sont détruites après avoir infligé leurs dégâts. La vase peut ingurgiter jusqu'à 5 centimètres d'épaisseur de métal non magique en 1 tour.

Fausse apparence. Tant que la vase reste inactive, il n'est pas possible de la distinguer d'une flaque d'huile ou d'un rocher humide.

ACTIONS

Pseudopode. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants + 7 (2d6) dégâts d'acide, et si la cible porte une armure métallique non magique, cette armure est en partie corrodée et subit une pénalité permanente et cumulable de -1 à la CA qu'elle confère. L'armure est détruite si les pénalités réduisent la CA de l'armure à 10.

VER POURPRE

Créature monstrueuse de taille Gig, sans alignement

Classe d'armure 18 (armure naturelle)
Points de vie 247 (15d20 + 90)
Vitesse 15 m, creusement 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
28 (+9)	7 (-2)	22 (+6)	1 (-5)	8 (-1)	4 (-3)

Jets de sauvegarde Con +11, Sag +4
Sens vision aveugle à 9 m, perception des vibrations à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 15 (13000 XP)

Tunnelier. Le ver pourpre peut creuser à travers la roche solide en se déplaçant à la moitié de sa vitesse de déplacement et laisser sur son passage un tunnel de 3 mètres de diamètre.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vers effectue deux attaques : une attaque de morsure et une attaque avec son dard.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d8 + 9) dégâts perforants. Si la cible est une créature de taille G ou inférieure, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Dextérité DD 19, sous peine d'être engloutie par le vers. Une créature engloutie est aveuglée et entravée, a un abri total contre les attaques et les autres effets provenant de l'extérieur du vers, et elle subit 21 (6d6) dégâts d'acide au début de chacun des tours du vers. Si le vers subit 30 points de dégâts ou plus en un tour de la part de la créature qu'il a ingurgitée, le vers doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 21 à la fin de ce tour ou régurgiter toutes les créatures qu'il a avalées, qui tombent alors par terre dans un rayon de 3 mètres autour du vers. Si le vers meurt, une créature engloutie n'est plus entravée par le vers et peut s'échapper de son cadavre en utilisant 6 mètres de déplacement, s'extirpant ainsi en rampant sur le sol.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 19 (3d6 + 9) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 19. Elle subit 42 (12d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Vrock

Fiélon (démon) de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 104 (11d10 + 44)
Vitesse 12 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	18 (+4)	8 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Jets de sauvegarde Dex +5, Sag +4, Cha +2
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues abyssal, télépathie à 36 m
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Résistance à la magie. Le vrock a l'avantage aux jets de sauvegarde effectués contre des sorts et des effets magiques.

ACTIONS

Attaques multiples. Le vrock effectue deux attaques : une avec son bec et une avec ses serres.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d10 + 3) dégâts tranchants.

Spores (Recharge 6). Un nuage de spores toxiques se répand du vrock dans un rayon de 4,50 mètres. Les spores contournent les angles de murs. Chaque créature qui se trouve dans la zone d'effet doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être empoisonnée. Tant qu'elle est empoisonnée par ces spores, la cible subit 5 (1d10) dégâts de poison au début de chacun de ses tours. Une cible peut retenter un jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant ainsi fin à son empoisonnement en cas de réussite. Vider une fiole d'eau bénite sur la cible met également fin à cet effet d'empoisonnement.

Cri étourdissant (1/jour). Le vrock émet un cri horrible. Chaque créature dans un rayon de 6 mètres autour du vrock, qui peut l'entendre et n'est pas un démon, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 14 sous peine d'être étourdie jusqu'à la fin du prochain tour du vrock.

Wiverne

Dragon de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 110 (13d10 + 39)
Vitesse 6 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. La wiverne réalise deux attaques : une avec sa morsure et une avec son dard. Lorsqu'elle vole, elle peut utiliser ses griffes à la place d'une des attaques.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants. La cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 15, subissant 24 (7d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Cousines des grands dragons, les wivernes possèdent deux pattes écailleuses, des ailes de cuir et une queue musclée surmontée d'un dard empoisonné pouvant tuer une créature en quelques secondes.

Xorn

Élémentaire de taille M, neutre

Classe d'armure 19 (armure naturelle)
Points de vie 73 (7d8 + 42)
Vitesse 6 m, creusement 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	22 (+6)	11 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Compétences Discrétion +3, Perception +6
Résistances aux dégâts perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en adamantium
Sens vision dans le noir à 18 m, perception des vibrations à 18 m, Perception passive 16
Langues terreux
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Déplacement dans la terre. Le xorn peut creuser la pierre et la terre brutes et non magiques. Ce faisant, le xorn ne produit pas d'ondes de choc ni ne laisse de galerie derrière lui dans la matière qu'il creuse.

Camouflage dans les rochers. Le xorn a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain rocailleux.

Perception des trésors. Le xorn peut localiser, à l'odorat, la position de métaux précieux et de pierres précieuses, telles que les pièces d'or et les gemmes, qui se situent dans un rayon de 18 mètres autour de lui.

ACTIONS

Attaques multiples. Le xorn réalise trois attaques avec ses griffes et une attaque de morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (3d6 + 3) dégâts perforants.

Yéti

Créature monstrueuse de taille G, chaotique mauvais

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 51 (6d10 + 18)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3
Immunités aux dégâts froid
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues yéti
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Camouflage dans la neige. Un yéti a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) effectués pour se cacher sur un terrain enneigé.

Crainte du feu. Si le yéti subit des dégâts de feu, il subit un désavantage aux jets d'attaque et de caractéristique jusqu'à la fin de son tour de jeu suivant.

Odorat aiguisé. Un yéti a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le yéti peut utiliser son Regard givrant et réaliser deux attaques avec ses griffes.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d6 + 4) dégâts tranchants plus 3 (1d6) dégâts de froid.

Regard givrant. Le yéti prend pour cible une créature qu'il peut voir et qui se trouve à 9 mètres ou moins de lui. Si la cible peut voir le yéti, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 13 ou subir 10 (3d6) dégâts de froid et être paralysée pendant 1 minute, à moins d'être immunisée aux dégâts de froid. La cible peut relancer le jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant fin à l'effet sur elle-même en cas de réussite. Si le jet de sauvegarde est réussi, ou si l'effet se termine, la cible est dès lors immunisée au Regard givrant de tous les yétis (mais pas des abominables yétis) pendant 1 heure.

Les yétis sont d'énormes monstruosités qui hantent les sommets alpins dans une chasse incessante de nourriture. Leur fourrure blanche comme neige leur permet de se déplacer tels des fantômes dans le paysage gelé.

Zombi

Mort-vivant de taille M, neutre chaotique

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus des habits maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort et sécrètent une puanteur nauséabonde.